7. JAHRGANG NR. 47 DM 6,–

DIE SPRECHBLASE

Das große deutsche COMIC-MAGAZIN

Wolf Rautenstrauch

Jugurtha

vom historischen Roman zum fantastischen Abenteuer

NEUE Abenteuer des Barbaren

Conan

Hansrudi Wäschers

Fenrir

„Die Täuschung"

Der fantastische

Storm

„Stadt der Verdammten"

COMIC NOSTALGIA REIHE

Die Zeit können wir leider auch nicht zurückdrehen — aber Ihnen einen Teil der Erlebnisse, Ihrer Erinnerungen, Ihrer Träume zurückgeben! Durch die Neuauflage der auf dieser und der dritten Umschlagseite abgebildeten Comics werden die 50er Jahre wieder lebendig!
Die abgebildeten Hefte sind nur ein Teil unseres Reprintprogramms. Über die laufenden Neuerscheinungen informieren wir Sie in unserem Verkaufsangebot „COMMODE", das Sie in jeder Ausgabe der SPRECHBLASE finden. Ob Sie nun von den Abenteuern des ritterlichen Helden SIGURD, den phantastischen Erlebnissen von Fulgor oder vom Dschungelhelden AKIM in Ihrer Kindheit begleitet wurden — nutzen Sie die Gelegenheit, die Ihnen kein anderes Hobby bieten kann! Versetzen Sie sich mit unseren Neuauflagen in eine friedliche Oase Ihrer Jugend!

DIE SPRECHBLASE
Das Magazin für Sammler und Comic-Fans

Nr. 47

7. JAHRGANG
15. OKTOBER 1982

SPRECHBLASE Nr. 48
erscheint am 26. November 1982

Liebe Leser,

wir wissen im Augenblick nicht, wie oft und wieviel wir dieses oder jenes als Erste in das Fandom eingeführt haben - wir wollen uns darüber hier auch keine großen Gedanken machen, denn allein eine bloße Aufstellung würde sicherlich den Rahmen dieses Editorials sprengen.
Wir müssen jedoch darauf eingehen, denn was wir den Fans von Hansrudi Wäscher diesmal vorlegen; dürfte alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.
Wir haben tatsächlich ein unveröffentlichtes SIGURD-Abenteuer aufgetrieben !

Dieses Abenteuer bringen wir nun mit der von vielen Sammlern langersehnten großen SIGURD-CHECKLISTE heraus.

Hansrudi Wäscher zeichnete die Story nach dem Konkurs des Lehning-Verlages als Sonderband für Kölling. Da sich das Konkursverfahren jedoch zu lange hinzog, entschloß man sich, NIZAR wieder neu aufleben zu lassen. Zusätzlich zeichnete Wäscher die drei damals erschienenen ULF-Hefte.
Der Kölling-Verlag mußte dann ja bekanntlich auch seine Tore schließen, so daß Hansrudi Wäscher das SIGURD-Material behielt. Zusammen mit anderen Originalen übergab er dieses Heft Anfang der 70er Jahre Peter Skodzik; von ihm erhielten wir jetzt die Vorlagen zur Veröffentlichung - es sei ihm gedankt ! Das ist die recht ungewöhnliche Geschichte eines SIGURD-Abenteuers.

Die im zweiten Teil des Buches abgedruckte Checkliste übertrifft an Ausführlichkeit, Umfang und Aufmachung ebenfalls alles, was bis heute über einen einzelnen Comichelden bei uns erschienen ist.

Für den Leser unschwer zu erkennen: das Titelbild dieser SPRECHBLASE stammt von Hansrudi Wäscher, es zeigt ein Motiv seiner neuen Serie FENRIR.

Bis zum nächsten Mal grüßen

Doris und Norbert Hethke

IN DIESER AUSGABE:

STORM ..... Seite 3
COMIC AKTUELL ..... Seite 9
FENRIR ..... Seite 15
JUGURTHA
Artikel von Wolf Rautenstrauch ..... Seite 25
CONAN ..... Seite 35
STAR WARS ..... Seite 52
COMMODE / Verkaufsangebot ..... Seite 54
IMPRESSUM ..... Seite 56

STORM

Stadt der Verdammten

STORM erscheint alle sechs Wochen im Sammlermagazin DIE SPRECHBLASE, im Norbert Hethke Verlag, Schönau. Copyright © OBERON, Haarlem/Niederlande. Zeichner: Don Lawrence, Text: Dick Matena, Übersetzung: Roland Lagarden, Lettering: Arno Dierl

IN UNBEKANNTER ZUKUNFT BEGEBEN SICH STORM UND ROTA AUF EINE RISKANTE REISE ZUM KONTINENT ANTARCTICA. IRGENDWO IN DIESEM SOLL EINE ENORME STADT LIEGEN... MIT EINER ZEITMASCHINE ?
EIN GLÄNZENDES LICHTBAND BRINGT DIE ZWEI IN EINE ATEMBERAUBENDE WELT. STILL UND DROHEND RAGEN DIE SCHNEEBEDECKTEN EISSPITZEN AUS DEM WASSER HERAUS. DOCH ES IST LANGE HER, DASS DIE ENERGIEBRÜCKE AKTIVIERT WAR...
... DENN DIE LANDSCHAFT IST VERÄNDERT.
DIE BRÜCKE VERSCHWINDET IN DEN FELSEN!
RUNTER, ROTA! SPRING!!
UFF!
DER PULVERSCHNEE IST WEICH WIE EINE DAUNENDECKE, ABER KALT! STORM WEISS, DASS SIE EINEN UNTERSCHLUPF FINDEN MÜSSEN.
DAS GLÜCK SCHEINT AUF IHRER SEITE ZU SEIN. BEI DEN LETZTEN STRAHLEN DER UNTERGEHENDEN SONNE ENTDECKEN SIE EIN FREMDES GLÄNZEN IN DER LANDSCHAFT – EINE TÜR!
DIE IST SCHON JAHRELANG ZUGEFROREN!
1

DOCH SCHLIESSLICH GIBT DIE TÜR NACH. EIN LABYRINTH DÜSTERER GÄNGE ZEIGT SICH IHNEN. SIE ENTDECKEN EINE VORRATS-KAMMER ...
NIMM DIE WÄRMSTEN SACHEN, DIE DU FINDEN KANNST, ROTA. DANN MACHE ICH FEUER.
DANN, ALS SIE DIE UNTERIRDI-SCHEN GÄNGE UNTERSUCHEN...
ER MUSS SCHON JAHR-HUNDERTE TOT SEIN. DAS EIS HAT SEINEN KÖRPER KONSER-VIERT - WIE EINE GEFRORENE MUMIE.
DIE HAND DES TOTEN RUHT AUF EINEM STÜCK PAPIER, BESCHRIEBEN IN EINER SCHWACHEN, UNSICHEREN SCHRIFT.
Ich bin der letzte, niemand vom Projekt Aleph ist noch am Leben. Bald werde ich ihnen folgen, ohne zu verstehen, warum unser Projekt auf diese Weise schei-terte. Nach dem elektrischen Sturm hatten wir jeglichen Kontakt mit der Außenwelt verloren! Was war geschehen? Warum reagiert die Welt nicht mehr auf unsere Signale? Ich werde es nie erfahren - es wird kälter - zu kalt, um zu schrei-ben - ich muß ~
PROJEKT ALEPH !! ICH ERINNERE MICH AN EINE EXPEDITION, DIE SO HIESS, KURZ BEVOR ICH ZUM JUPITER GING! WARUM ÜBERLIESS MAN DIESE MENSCHEN IHREM SCHICKSAL? WAS IST GESCHEHEN?
2

ROTA UND STORM SETZEN IHRE REISE FORT...
DIE DINGER NENNT MAN SKI! UND LASS UNS ETWAS LANGSAMER...
DIE LATTEN GLEITEN PRIMA!
LANGSAMER?! ES GEHT DOCH SO HERRLICH – AAAÄAH!
HERRLICH SAGTEST DU?
KOMM. ES IST NOCH WEIT, BIS WIR DIE STADT ERREICHEN, UND ICH WILL DORT GERN HEIL ANKOMMEN.
GUT. ICH WILL EIN BISSCHEN VORSICHTIGER SEIN.
DIE REISE GEHT WEITER – ÜBER GIGANTISCHE GLETSCHER...
VEREISTE FELSEN...
3

DANN ERREICHEN SIE EIN GROSSES PLATEAU.

STORM! DER SCHNEE, DIE FARBE IST SO ANDERS! WAS GESCHIEHT DA?!

KEINE AHNUNG? ABER ICH MACHE MIR MEHR SORGEN ÜBER DIE WOLKEN. ES ZIEHT EIN STURM AUF!

DER SCHNEESTURM RAST MIT WÜTENDER GEWALT ÜBER DAS FLACHE LAND.

VERZWEIFELT VERSUCHEN STORM UND ROTA, AUF DEN BEINEN ZU BLEIBEN...

... BIS SIE SCHLIESSLICH NACH STUNDENLANGEM KAMPF ERSCHÖPFT NIEDERFALLEN.

STUNDEN SPÄTER. DER SCHNEESTURM HAT SICH GELEGT. ÜBERMÜDET RICHTEN SICH STORM UND ROTA AUF. DER NEBEL SCHEINT SICH VERZOGEN ZU HABEN, UND VOR DEN AUGEN DER BEIDEN ENTHÜLLT SICH EIN UNGLAUBLICHES SCHAUSPIEL...

SIEH!

4

SIE HABEN IHR ZIEL ERREICHT. DOCH DER ANBLICK ÜBERWÄLTIGT SIE.
STILL GLÄNZEND IM SCHARFEN SONNENLICHT DES EISKONTINENTS RAGT DIE STADT EMPOR! EIN KILOMETERHOHES MONUMENT TECHNISCHER MEISTERSCHAFT.
5

Lesen Sie bitte weiter auf Seite 57

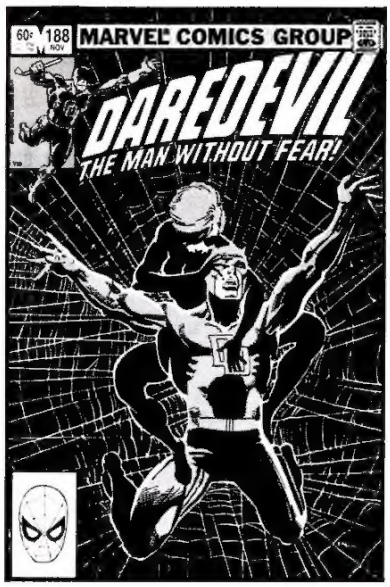
COMIC aktuell

Redaktion:
Wolf Rautenstrauch
Mitarbeiter:
H. F. Breuer
H. J. Galle

COMIC NEWS USA

MARVEL

Konträr zu der in Europa üblichen Praxis waren in den USA bis vor kurzem fast ausschließlich die Verlage die alleinigen Copyrightinhaber an dem von ihnen verlegten Material und damit auch Nutznießer aller zusätzlichen Einnahmen etwa aus Merchandisingobjekten. Mit der Etablierung des Fandoms und der auf Comics spezialisierten Läden entstanden dann neue Unternehmen, die – wie Dean Mullaneys Eclipse Enterprises – den Autoren und Zeichnern die Rechte an den von ihnen geschaffenen Charakteren beließen. Damit kam eine Entwicklung in Gang, die bis heute anhält und deren Folgen noch nicht abzusehen sind: Die Zahl der kleinen auf den Fanmarkt zielenden Verlage wächst ständig, und immer mehr Künstler kooperieren mit ihnen. Um die Initiative zu behalten, konterte Marvel mit einem neuen Gewinnbeteiligungsmodus für die regulären Serien und mit zwei Produktionen, bei denen allen Mitwirkenden die Rechte an ihren Kreationen garantiert wurden, mit den für US-Verhältnisse hervorragend ausgestatteten EPIC-Magazinen und GRAPHIC NOVEL-Alben. Ein Aufwand, der sich ausgezahlt hat: Bei EPIC sind diverse ausländische Ausgaben in Vorbereitung, und die GRAPHIC NOVEL NR. 1, Jim Starlins THE DEATH OF CAPTAIN MARVEL, war trotz des relativ hohen Preises von 5,95 Dollar sofort vergriffen und mußte bereits nachgedruckt werden. Der zweite graphische Roman THE DREAMING CITY, die Adaption einer von Michael Moorcock verfaßten in Deutschland bei Heyne erscheinenden Sword & Sorcery-Erzählungen um den Albino ERIC OF MELNIBONE, für deren Illustration man den sein Metier perfekt beherrschenden P. Craig Russell, der sich mit KILLRAVEN und PARSIFAL einen Namen machte, engagierte, wurde durch die ebenso überzeugende 33seitige ELRIC-Episode WHILE THE GODS LAUGH in EPIC 14 unterstützt und läuft ebenfalls gut. Mit dem dritten Album DREADSTAR, nach METAMORPHOSIS ODYSSEY und THE PRICE ein weiteres Kapitel aus Jim Starlins Vanth-Saga, betritt Marvel nun abermals Neuland: DREADSTAR ist als Pilotstory für eine neue gleichnamige Reihe gedacht, die als erste unter dem Signum EPIC COMICS veröffentlicht werden wird. Bei diesen EPIC COMICS handelt es sich um mehr oder weniger umfangreiche Serien, an denen sich Mitarbeiter und Verlag die Rechte teilen, also um ein Projekt, das in der US-Comicbranche eine kleine Revolution auslösen könnte. Für die Hefte der einzelnen EPIC-Serien wird anders als bei



den normalen gutes Papier verwendet, sie kosten pro 32 Seiten starker Nummer 1,50 Dollar und sind nur über den Fachhandel zu haben. Als zweites wichtiges Projekt ist eine aufwendig gemachte Reihe ausschließlich mit Nachdrucken berühmter Marvelklassiker geplant. Zur Zeit erscheinen Reprints ja lediglich in den MARVEL TALES-Heften (SPIDERMAN) und in den Paperbacks (u.a. X-MEN, HULK). Die neue Reihe, die von der Ausstattung her ungefähr MARVEL FANFARE entsprechen, im Unterschied dazu bei ihren Ausgaben aber nicht auf eine einheitliche Seitenzahl festgelegt sein wird, soll zunächst CONAN THE BARBARIAN-, WARLOCK- und DR. STRANGE-Zweitauflagen beinhalten. Nachdem sich Milius' Film international zum Kassenmagneten entwikkelt und diverse Nachzieher auf den Plan gerufen hat (die Italiener sind z.B. dabei, ihre alten HERKULES- und MACISTE-Spektakel in Richtung Heroic Fantasy zu renovieren) hält Marvel den geeigneten Zeitpunkt für gekommen, um den seit langem in Aussicht gestellten Reprint von Roy Thomas' und Barry Smith' CONAN zu verwirklichen. Von WARLOCK, dem in FANTASTIC FOUR 66, 67 geschaffenen ‚perfect man of the future', werden die Starlin-Stories wiederholt, d.h. STRANGE TALES 178-181, WARLOCK 9-15 sowie THE AVENGERS ANNUAL 7 und MARVEL TWO IN ONE ANNUAL 2. Bei DR. STRANGE ist an die von Frank Brunner und Steve Englehart realisierten ursprünglich ab Juni 1974 veröffentlichten Episoden gedacht. Frank Miller, der bereits an seiner DC-Serie um einen Samurai (momentaner Titel: RONIN) arbeitet, schreibt für DAREDEVIL jetzt nur noch die Scenarios, wobei er die ‚Schwarze Witwe' Natasha Romanova wieder in Aktion treten läßt. Die Grafik besorgt nun Klaus Janson. Die seit Monaten angekündigte Marvel/DC-Gemeinschaftsproduktion X-MEN/TEEN TITANS ist erschienen, leider wie zuvor schon BLADERUNNER im Kleinformat. PETER PARKER 75, FANTASTIC FOUR 250 und KING CONAN 15 sollen Spezialausgaben mit 48 Seiten zum Preis von je einem Dollar werden. Ungeachtet des Mißerfolgs von Hank Ketchams DENNIS THE MENACE und der Hanna-Barbera-Reihen wie YOGI BEAR bemüht sich Marvel um weitere Funnies, zunächst sind Sonderhefte mit den SMURFS vorgesehen, denn die TV-Sendung mit Peyos SCHLÜMPFEN ist in den USA ein Renner.

DC

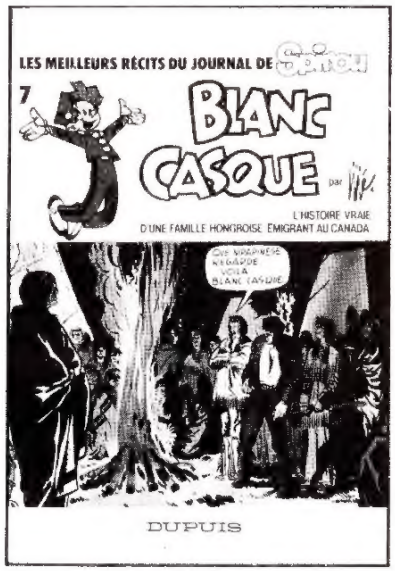
„Together again! Marv Wolfman and Gene Colan!" Dieser Aufdruck prangt auf dem Cover des ersten NIGHT FORCE-Heftes. Das Team, das Marvels THE TOMB OF DRACULA (bei Williams: DIE GRUFT VON GRAF DRACULA) nach Meinung vieler Fans zum besten Horrorcomic der Nach-EC-Ära machte, ist nun bei DC erneut tätig geworden. Und wie schon sein Vorgänger, so weicht auch dieser Comic vom Inhalt und Storyaufbau her stark vom Gros der sogenannten Gruselstrips ab. Hauptfigur ist diesmal Baron Winters, ein mysteriöser Okkultist unbestimmbaren Alters, der sich um Fälle aus dem Bereich der Grenz- und Geheimwissenschaften kümmert. Ob Wolfman und Colan mit NIGHT FORCE die in sie gesetzten Erwartungen voll erfüllen können, läßt sich frühestens nach Abschluß der über 7 Hefte laufenden Debutstory sagen. Neben Millers Maxiserie bereitet DC augenblicklich noch weitere vor, darunter die CAMELOT 3000-Reihe, die sich um die in der Artussage prophezeite Rückkehr von Englands Sagenkönig dreht. Die zwölf Ausgaben werden von Mike W. Barr getextet und von Brian Bolland gezeichnet. Da sich die Kurzserien ziemlich problemlos zweitverwerten lassen (in den USA druckt man die frühen wie THE UNTOLD LEGEND OF THE BATMAN gerade in den TOR-Paperbacks nach), ist für die nahe Zukunft mit einer regelrechten Schwemme zu rechnen, in der Diskussion sind u.a. Reihen wie ATOM, DR. FATE oder HISTORY OF THE DC UNIVERSE. Selbstverständlich gibt es auch bei DC in Kürze im Umfang erweiterte Jubiläumsausgaben: WONDERWOMAN 300 und THE BRAVE AND THE BOLD 200 werden 72 Seiten umfassen und 1,50 Dollar kosten.

DIVERSE VERLAGE

Bei der Rip Off Press wurde die Herausgabe des 7. Heftes der FABULOUS FURRY FREAK BROTHERS vom Tod Dave Sheridans überschattet, der seit Mitte der 70er Jahre zusammen mit Gilbert Shelton und Paul Mavrides für Fortsetzungen dieses Undergroundbestsellers sorgte. HEAVY METAL 65 begann mit dem Abdruck von Bruce Jones' und Berni Wrightsons FREAK SHOW, geschildert wird – wie der Titel schon suggeriert – die Geschichte eines Wanderschaustellers, der Deformierten ein Zuhause bietet. FREAK SHOW zählt zu den unter Neal Adams' Regie entstehenden Großprojekten, die auch in Europa publiziert werden sollen. Milo Manaras Frühwerk THE APE startete ebenfalls in der genannten Nummer. Bei Warren häufen sich die Ausgaben, die einem bestimmten Zeichner bzw. seinen Arbeiten gewidmet sind. Wer preiswerte Nachdrucke schätzt, kommt hier auf seine Kosten, deshalb im folgenden eine kleine Übersicht: EERIE 125 (Neal Adams), 131 (Wally Wood), 133 (Ramon Torrents), 135 (Steve Ditko) – VAMPIRELLA 107 (Esteban Maroto) – 1994 MAGAZINE 23 (Alex Nino) – CREEPY 132 (Rich Corben), 137 (Al Williamson) und 139 (Alex Toth). Warren ist es zu verdanken, daß Paul Gillon der Sprung auf den US-Markt glückte: in EERIE erscheint seine SF-Serie SPACE-WRECKED (LES NAUFRAGES DU TEMPS) ab der Startepisode *L'Etoile endormie* und in VAMPIRELLA das Karibikabenteuer JEREMIE. Bei den sich auf den Fanmarkt konzentrierenden Verlagen hat ein Kampf um Marktanteile in bisher noch nie dagewesenem Ausmaß begonnen. Die Zeit, wo man lediglich die Wahl zwischen ELFQUEST, CEREBUS und THE FIRST KINGDOM hatte, ist endgültig vorbei. Trendsetter Dean Mullaney erweitert sein aus ECLIPSE, SABRE und SCORPIO ROSE bestehendes Programm jetzt noch um die Reihen MS. TREE'S THRILLING DETECTIVE ADVENTURES und DESTROYER DUCK. (Jack Kirbys DESTROYER DUCK war eigentlich als Solidaritäts-Oneshot für Steve Gerbers Prozeß um die HOWARD THE DUCK-Rechte gedacht.) Pacific Comics läßt auf Kirbys CAPTAIN VICTORY, Grells STARSLAYER, Adams' MS. MYSTIC und Ditkos/Stevens PACIFIC PRESENTS Sergio Aragones' GROO THE WANDERER folgen und hat noch weitere Titel angekündigt. Fantaco Enterprises will GATES OF EDEN, Noble Press JUSTICE MACHINE und Capital Publications NEXUS fortsetzen. Völlig neu sind die Verlage Ffantasy Ffactory und First Comics, die mit Publikationen wie D'ARC TANGENT bzw. WARP in den Markt einzubrechen versuchen.
Wie immer werden die Leser darüber befinden, wer sich auf die Dauer halten kann.

BOOKS

Kitchen Sink Press/Princeton, der amerikanische SPIRIT-Verlag, hat zwei interessante Paperbacks vorgelegt: Wally Woods THE OUTER SPACE SPIRIT (8,95 Dollar) und THE ART OF WILL EISNER (10,95 Dollar), ein Band, der den Untertitel EARLY WORKS – OBSCURE MATERIAL – UNPUBLISHED ART trägt.
Die Eisner-Kennerin Cat Yronwode hat hier ein Buch zusammengestellt, das in Text und Bild Aufschluß über seine frühen, unbekannten und gesuchten Arbeiten wie MUSS 'EM UP DONAVAN, HAWKS OF THE SEAS oder JOE DOPE gibt.



NOUVEAUTES BELGIEN/FRANKREICH

Diejenigen, die sich für außergewöhnliche Comics aus den Genres Science Fiction und Fantasy interessieren, werden sich an die Serie LE VAGABOND DES LIMBES erinnern. Die ersten zwei Episoden erschienen unter dem Titel MARK DE VILLE bei Condor und die sechste bruchstückhaft im PILOT-Magazin des Volksverlags. In Frankreich wird Christian Godards und Julio Riberas Reihe, die auch schon ein kurzes Gastspiel in HEAVY METAL gab, zügig fortgeführt. Der Wechsel von Hachette zu Dargaud wirkte sich hier positiv aus. Mittlerweile ist das achte Album *Pour trois Graines d'Eternité* auf dem Markt. Nach wie vor kreisen die Stories nur um ein Thema: Axle Munshine, ein Exbotschafter der Guilde, sucht seine große Liebe, die nur in seinen Träumen existierende Chimeer. Auf den ersten Blick ein reichlich traditionelles Konzept, das Godard jedoch als Inspirationsquelle für inhaltlich grundverschiedene die bekannten Handlungsmuster extrem verfremdende Geschichten dient, die in verschiedenen Zeiten und Universen oder – wie die neueste – auch hinter der Rückseite des Spiegels spielen können. Dem Spanier Ribera, früher für DRACURELLA und die HISTOIRE DE FRANCE EN BANDES DESSINEES tätig, gelingen bei LE VAGABOND DES LIMBES Illustrationen von großer Aussagekraft, die den Erzählungen eine besondere Atmosphäre verleihen. Die neuen Episoden verfahren bei der Darstellung von Gewalt und Sexualität freizügig, so daß eine deutsche über den Kioskvertrieb laufende Albumausgabe mit den üblichen Schwierigkeiten zu rechnen hätte. Nahezu unbekannt in der hiesigen Szene ist die Serie, die William Vance in den letzten Jahren am ausgiebigsten beschäftigt hat: RAMIRO. Der Koralle Verlag, der in ZACK die Vancereihen HOWARD FLYNN, RINGO und BRUNO BRAZIL publizierte, vernachlässigte BOB MORANE und ignorierte RAMIRO völlig. Der zur Zeit der Reconquista angesiedelte Ritterstrip erscheint als Vorabdruck in der Frauenzeitschrift FEMMES D'AUJOURD'HUI und später bei Dargaud in Albenform. Die Titelfigur, ein Bastard König Alphons VIII. von Kastilien, wird im mittelalterlichen Spanien in Abenteuer mit Mauren und Templern verwickelt. Die Gesamtgeschichte besteht aus oft über drei oder mehrere Alben laufende Zyklen, die Dargaud leider nicht immer in chronologischer Reihenfolge herausbringt. So wurde etwa vor dem die Tetralogie MISSION POUR COMPOSTELLE abschließenden Band *Tonnere sur la Galice* die frühe Episode *Le Charlatan* veröffentlicht. Die RAMIRO-Alben sind auch für französische Verhältnisse aufwendig aufgemacht, sie enthalten neben den Comics noch Fotos und Zeichnungen (z.B. von spanischen Burgen) sowie Hintergrundinformationen (etwa über den Templerorden). Vance pflegt eine meisterliche Grafik, die an seine Person gebunden bleibt, was besonders deutlich die Nachahmungsversuche seines BOB MORANE-Nachfolgers F. Coria zum Ausdruck bringen.
Dargauds COLLECTION WESTERN wurde durch Milo Manaras QUATRE DOIGTS und Hugo Pratts JESUITE JOE aufgestockt. Auch bei der COLLECTION AVENTURES, die sich früher lediglich aus HARRY CHASE und SCARLETT DREAM zusammensetzte, gab es Novitäten: Außer der vierten HARRY CHASE-Folge *Adieu Pigeon* erschienen die Episoden *L'Assassiné récalcitrant* und *Fugue à quatre Mains* der TINTIN erprobten Greg/Fahrer-Reihe COBALT. Ebenfalls neu in dieser Serie: L. Starrs und St. Drakes Krimi KELLY GREEN mit einer weiblichen Hauptfigur, in der ersten Geschichte *Le Contact* muß sich Ms. Green mit einem ihre eigene Familie berührenden Fall auseinandersetzen. Dupuis wartete wieder mit einer Flut neuer Alben auf, darunter Pirotons JESS LONG 7 *La Mort Jaune*, Serons LES PETITS HOMMES 13 *Les Prisonniers du Temps*, Delieges LES KROSTONS 3 *La vie de Chateau* oder Devos' GENIAL OLIVIER 10 *Un Génie ingénu*. Würde Bastei seine aus Belgien übernommenen Reihen regelmäßig fortsetzen, dann wären Lambils/Cauvins LES TUNIQUES BLEUES (BUD & CHESTER) 19 *Le David* und Remacles LE VIEUX NICK ET BARBE NOIRE (SCHWARZBART) 24 *Le Mal etrange* auch bei uns schon zu haben. Unter den Reeditionen sind vor allem Jijés 12. JERRY SPRING-Episode *El Zopilote* und Charliers/Hubinons dritter SURCOUF-Band bemerkenswert. Die SURCOUF-Trilogie mit der Biografie des bekannten zur Zeit Napoleons lebenden Korsaren ist ein Nachdruck der gesuchten Alben aus den frühen 50ern. Für alle Jijé-Fans wurde als 7. Band der MEILLEURS RECITS DU JOURNAL DE SPIROU noch einmal BLANC CASQUE neu aufgelegt. Diese Adaption des Romans von J. Pirot behandelt das Schicksal einer nach Kanada ausgewanderten Emigrantenfamilie – Joseph Gillain zeichnete sie 1954.

COMIC-NEUERSCHEINUNGEN DEUTSCHLAND ÖSTERREICH/SCHWEIZ

EHAPA

DIE GROSSEN EDELWESTERN. Der als ‚Teufelsfinger' gefürchtete Revolvermann Jed Dexter hat sich unter falschem Namen zusammen mit seiner Tochter auf eine einsam gelegene Farm zurückgezogen, da er sein Leben in Ruhe beschließen möchte. Als in der Gegend jedoch Kupfer gefunden wird und eine interessierte Minengesellschaft zwielichtige Gestalten anheuert, die die Landbesitzer zu einem möglichst raschen Verkauf ‚überreden' sollen, ist es mit Dexters Anonymität vorbei. Dan Wallach, ein in den Diensten der Gesellschaft stehender Ex-Kopfgeldjäger, erkennt ihn und will sich unbedingt in einem Zweikampf mit ihm messen. ‚Teufelsfinger' muß notgedrungen wieder zur Waffe greifen. Red Dust, der Greenstone Falls wegen der seiner Ansicht nach überhand nehmenden Zivilisation den Rücken gekehrt hat, wird in das Geschehen verwickelt, er ist gezwungen, Partei zu ergreifen. Dies ist in wenigen Worten der Inhalt der siebten lose von Henry Kings Klassiker THE GUNFIGHTER inspirierten COMANCHE-Episode, die man nach dem Abdruck in ZACK unter dem Titel *Der Mann mit dem Teufelsfinger* nun auch im 20. Album der GROSSEN EDELWESTERN nachlesen kann. Diese Geschichte zeigt drastisch, wie sehr sich in der Bundesrepublik das Klima hinsichtlich Actioncomicveröffentlichungen innerhalb kürzester Frist gewandelt hat. Während die Originalversion der Story 1977/78 in dem ganz auf jüngere Käufer zielenden Korallemagazin noch völlig unbeanstandet blieb, publiziert Ehapa jetzt in seiner Albumausgabe mit Rücksicht auf die Bundesprüfstelle nur noch eine überarbeitete Spezialfassung, die neben Textabänderungen (Seiten 12/13) auch Retuschen (Seiten 38, 39, 46) enthält.
In erster Linie hat man versucht, das in Hermanns und Gregs Original bei den Duellanten nach Schußverletzungen auftretende Blut unsichtbar zu machen. Ein Vorgang, der der alten Diskussion darüber, ob es ‚jugendgefährdend' ist, die Folgen von Gewaltanwendung zu zeigen oder sie zu verschweigen, neuen Stoff liefert.

DC. Ihre seit Jahrzehnten relativ konstante Popularität verdankt die SUPERMAN-Serie u.a. der Tatsache, daß ihr ein Konzept zugrundeliegt, das ständige Weiterentwicklungen zuläßt und zudem fähig ist, problemlos auf aktuelle Trends einzugehen. Momentan sind auf dem Sachbuchsektor Biographien aller Art gefragt und in der Fantasyszene Epen mit einem exakt konstruierten pseudohistorischen Hintergrund – bei DC unternimmt man daher besondere Anstrengungen, die Reihe mit einem ausführlicheren Background als bisher zu versehen. Nachdem die fünfte Sonderausgabe die Story von Supermans Eltern präsentiert hatte, wartet der 19. SUPERBAND (84 Seiten/DM 4,80) nun mit der Krypton-Chronik, der Geschichte von Supermans Vorfahren auf. E. Nelson Bridwell hat für dieses Paperback außerdem

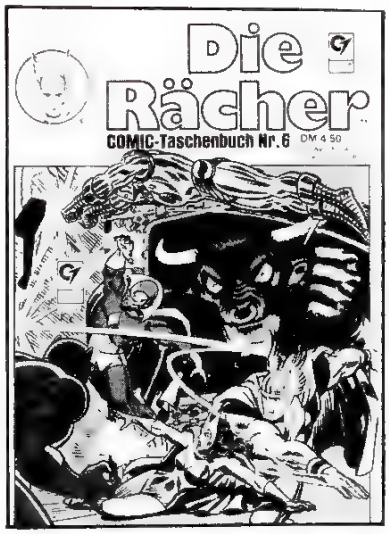
noch einen detaillierten Stammbaum des Stahlernen beigesteuert. Mit dem vierten Album der JUNGEN GIGANTEN (52 Seiten/DM 4,80) liegt der zweite Band in dieser Reihe vor, der DCs augenblicklichem Bestseller, den NEW TEEN TITANS, gewidmet ist. Ehapa bringt Marv Wolfmans und George Perez' Opus ab der dritten Nummer, also die frühen Episoden, für deren US-Originale man heute schon enorme Preise zahlen muß.

BASTEI

BUFFALO BILL. Die z.Z. vierzehntäglich erscheinende Westernreihe BUFFALO BILL, in der ab Ausgabe 593 ausschließlich von Hansrudi Wascher gestaltete Folgen nachgedruckt wurden, enthält ab der Nr. 612 auch wieder Stories von anderen Zeichnern.

CONDOR

MARVEL. Eine Neuerung gibt es bei der Serie MARVEL COMICSTARS – das Magazin wird zukünftig eine einheitliche Titelgeschichte haben, und zwar DIE RÄCHER, deren Abenteuer damit ebenfalls regelmäßig im Albumformat erscheinen.



CARLSEN

EL CID. Im 11. Jahrhundert brach unter den Arabern – die seit der Vernichtung des Westgotenreichs fast die gesamte iberische Halbinsel besetzt hielten – ein mörderischer Bruderkrieg aus. Papst Alexander II. nutzte diesen innermaurischen Streit, um zu einem Kreuzzug gegen die Ungläubigen aufzurufen. Die spanischen Christen begannen daraufhin unterstützt vom übrigen Europa und ausgehend von den unabhängig gebliebenen Kleinstaaten Kastilien, Navarra und Aragon mit der Reconquista genannten Rückeroberung des Landes. Da die Mohammedaner ihrerseits von den berberischen Almoraviden, die von Nordafrika aus operierten, Beistand bekamen, wurde Spanien zum Schauplatz jahrzehntelanger blutiger Kämpfe, in denen es weniger um religiöse als um machtpolitische Ziele ging. Um eine der schillerndsten Persönlichkeiten jener Epoche, den unter dem Titel ‚El Cid' bekannten Ritter Rodrigo Diaz de Vivar (1043 - 1099) – zu Lebzeiten wegen häufiger Frontwechsel eine eher umstrittene Figur – bildete sich im Lauf der Zeit ein Mythos, der ihn schließlich zum spanischen Nationalhelden werden ließ. Auf ein frühes noch einigermaßen realitätsgetreues Epos CANTAR DE MIO CID folgten zahlreiche Chroniken, Romane und Dramen, die rein fiktive Abenteuer und Erlebnisse des Rodrigo Diaz (etwa seine tragische Liebesgeschichte mit der Grafentochter Jimena) zum Inhalt hatten. Ein Versuch, die verschiedenen Erzählungen um den Cid der Legende zusammenzufassen und eine chronologisch einheitliche Version zu schaffen, war Anthony Manns 1961 gedrehter Monumentalfilm mit Charlton Heston in der Titelrolle. Als die im November 1970 gegründete Zeitschrift TRINCA nach einem für ein spanisches Publikum geeigneten Rittercomic suchte, kam man auf die Idee, eine dem Mann-Film vergleichbare Comicfassung in Auftrag zu geben, die mit den Vorlagen ähnlich frei verfahren, ansonsten aber entschieden ausführlicher sein sollte, da die gesamte CID-Sage – richtig umgesetzt – Material für mindestens 10 Alben bot. Übertragen wurde die Adaption dem damals fast 50jährigen Madrider Antonio Hernandez Palacios, den man außerdem noch für den Western MANOS KELLY (die Story eines Texaners, der als Kind dem Alamo-Gemetzel entkam) engagierte. Palacios, bis dahin hauptberuflich Graphiker und Illustrator, realisierte für TRINCA dann zwei Comicserien, die die Kritiker sofort einhellig als Spitzenproduktionen von selten gesehener Qualität einstuften. Relativ schnell meldeten auch ausländische Verlage Interesse an, für den deutschen Sprachraum sicherte sich Rolf Kauka die Rechte. Von EL CID erschien hierzulande in den PRIMO-Nummern 8-14/1973 aber lediglich die Debutepisode, im Jahr darauf scheiterte Kaukas Magazin im Konkurrenzkampf mit ZACK bereits an Absatzschwierigkeiten. Auch in Frankreich stellte sich nach einer Aventures & Voyages-Publikation der ganz große Erfolg erst mit der Ausgabe von Les Humanoides Associes ein.
Nun erhielt EL CID bei uns ebenfalls eine zweite Chance, Carlsen startete die Reihe in gewohnt sorgfältiger Ausstattung soeben

neu und zwar gleich mit den beiden Alben *Die Burg des Schreckens* und *Der Pilger des Todes* (je 52 Seiten/DM 7,50). Besonders hervorzuheben ist, daß Palacios bei dieser Serie, die zusammen mit MANOS KELLY seinen Ruf als einer der besten europaischen

Zeichner und vor allem als Meister einer grandiosen Kolorierungstechnik begründete, selbst das Scenario schrieb. Anders als bei J.P. Gourmelens durchschnittlichen MAC COY-Stories fesselt deshalb hier nicht nur die auf den ersten Blick faszinierende aussagestarke Grafik, sondern auch der Text. Wie es sich für eine episch breite Sage gehört, setzt die Handlung mit den Jugendabenteuern des Helden ein. Als Knappe des Thronfolgers Don Sancho, an dessen Seite er eine Fehde und den Sturm auf eine Burg durchsteht, wird der junge Rodrigo Diaz Zeuge der aufkommenden Zwistigkeiten innerhalb der kastilischen Königsfamilie, die schließlich in einem gnadenlosen Machtkampf zwischen Sancho und seiner Schwester Urraca sowie seinen Brüdern Alfonso und Garcia enden sollen. EL CID will kein Tatsachenbericht sein, ist aber von weitaus höherer historischer Genauigkeit als z.B. Fosters PRINZ EISENHERZ (dem hier übrigens in mehreren Panels Reverenz erwiesen wird). Palacios versteht es hervorragend, Actionszenen und geschichtliche Darstellungen miteinander zu verbinden und daraus einen spannenden erstklassigen Abenteuercomic zu formen. Eine Serie, die die Superlative, mit denen sie bedacht wird, wirklich verdient.

SCARLETT DREAM/HARRY CHASE. Der regelmäßige JAMES BOND-Kinohit sorgt für eine bestandige Popularität der Agententhriller genau wie das TV-Revival alter Humphrey Bogart- oder Alan Ladd-Filme das Interesse an den Krimis der ‚Schwarzen Serie' wachhält. Die francobelgischen Comicverlage mußten bis vor kurzem in beiden Fällen aber das Geschäft den anderen Medien überlassen – sie selbst hatten auf diesen Gebieten praktisch nichts vorzuweisen, denn Gregs/Vances BRUNO BRAZIL stagnierte und Tibets/Duchateaus biederer Hobbydetektiv RIC HOCHET ließ sich nicht zu einem zynischen Phil Marlowe umfunktionieren.

Dargaud beschloß daher 1979 für derartige Stories eine neue Reihe ins Leben zu rufen – das Ergebnis war die COLLECTION AVENTURES mit den vom Comicjournalisten und SOCERLID-Gründer Claude Moliterni getexteten SCARLETT DREAM- und HARRY CHASE-Abenteuern, von denen Carlsen inzwischen jeweils drei Episoden ubersetzt hat. Beide Serien – die von Dargaud preislich günstiger als die normalen Hardcoveralben angeboten werden, bei uns dagegen den Carlsen-Standardpreis von DM 7,50 pro Ausgabe kosten – konnten sich bislang nicht unter den großen französischen Comicepen plazieren, da sie von der Machart her zu sehr ihren Vorbildern verhaftet blieben. Die von Robert Gigi passabel gezeichnete SCARLETT DREAM zehrt vom Repertoire der diversen konventionellen Spionagereißer der 60er Jahre ohne ihm wesentlich Neues hinzuzufügen: In *Der Unbekannte aus Hongkong* erfährt die O.I.C.E.-Agentin vom Plan eines taiwanesischen Militärs, die chinesische Volksrepublik mittels atomarer Intercontinentalraketen zu vernichten, *Schatten über Venedig* erzählt (mit einer Anspielung auf Hugo Pratt) vom Kampf mehrerer Gruppen um einen für konkurrierende Geheimdienstler wichtigen Film, *Zwei Schritte zur Hölle* führt die Heldin und ihren Kollegen Ralph auf die Spur einer Organisation, die mit Hilfe gekidnappter Wissenschaftler eine neuartige jede Vegetation auslöschende chemische Bombe baut. Wie Bond seinen Ernst Stavro Blofeld, so hat auch Scarlett Dream einen ihr in Haßliebe verbundenen Dauergegner namens Doktor Styx, der bei allen Machenschaften als Drahtzieher fungiert. Einem Vergleich mit Peter O'Donnells MODESTY BLAISE kann Moliternis Agentin nicht standhalten. Die HARRY CHASE-Alben sind durch Walter Fahrers grafisches Talent optisch ansprechender, die Handlung besteht aber ebenfalls aus Versatzstücken, die Fälle des kalifornischen Privatdetektivs bewegen sich in dem von Raymond Chandlers und Dashiell Hammetts Romanen abgesteckten Rahmen. Die Familienintrige *Wo steckt Clara Tracy?* lehnt sich eng an Chandlers/Hawks THE BIG SLEEP an, *Ein verhängnisvoller Film* variiert die Geschichte von der Aufsteigerin, die eine Vergangenheit zu vertuschen hat, und *Millionen für die Erbin* dreht sich um ein raffiniert eingefädeltes Betrugsmanöver. Die HARRY CHASE-Comics bieten solide Unterhaltung, wären aber sicher besser ausgefallen, wenn Moliterni die ‚Schwarze Serie'-Themen nicht einfach in die Gegenwart übertragen, sondern wie Carl Reiner in seiner Parodie DEAD MEN DON'T WEAR PLAID oder Ridley Scott in seiner SF-Version BLADERUNNER origineller behandelt hätte. Dargaud hat die COLLECTION AVENTURES übrigens gerade um Drakes/Starrs KELLY GREEN und Gregs/Fahrers TINTIN-Opus COBALT erganzt.

VALERIAN ET VERONIQUE. Es geschieht nicht eben häufig im deutschsprachigen Raum, daß ein ausländischer Actioncomic in einer Fassung herausgebracht wird, die erstens einigermaßen komplett ist und die zweitens keine Übersetzungsmängel, Retuschen oder sonstige Eingriffe aufweist. Eine solche Ausgabe, die eigentlich der Normalfall sein sollte, bei uns aber aus den bekannten Gründen immer noch die ganz große Ausnahme bildet, hat der Carlsen Verlag in diesen Tagen abgeschlossen. Sämtliche 10 VALERIAN UND VERONIQUE-Alben liegen jetzt auch in einer deutschen Version vor, die qualitätsmäßig mit der von Dargaud auf einer Stufe steht, wobei der Startband *Die Stadt der tosenden Wasser* wegen großerer Ausführlichkeit dem stark gekürzten französischen Original sogar noch vorzuziehen ist. Die beiden gerade nachgelieferten ursprünglichen Episoden 7 und 8 beweisen noch einmal die einsame Klasse von Jean-Claude Mézières und Pierre Christins in jeder Hinsicht unorthodoxer SF-Serie, die man einfach als spannende Abenteuererzahlung oder als in futuristische Dekors verpackte Stellungnahme der Autoren zu aktuellen Zeitthemen ansehen kann: *Trugerische Welten* – wo Valerian und Veronique die Galaxity-Historikerin Jadna bei der gefährlichen Suche nach einem außerirdischen Wesen begleiten, das im All verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte nachinszeniert – liefert auch einen Kommentar zum Thema ‚Nostalgie'; *Die Insel der Kinder* – wo Valerian als Vertreter der Erde an einem harten Wettkampf teilnehmen muß, dessen Ausgang die Zukunft eines ganzen Planeten entscheidet – ist dagegen zugleich eine Darstellung der Auseinandersetzung zwischen den rivalisierenden politischen Ideologien. Insgesamt zwei Episoden, die neben den durchdachten Scenarios mit den von dieser Reihe gewohnten exzellenten schon beim ersten Durchblättern beeindruckenden Illustrationen aufwarten und die man deshalb zu den Beispielen bester Comickunst rechnen muß. Es ware schön, wenn Carlsen in einem Sonderband zusatzlich noch das nicht in die franzosischen Alben aufgenommene Restmaterial veröffentlichen würde. Die Kurzgeschichten sowie die zeichnerisch und textlich von den übrigen Stories abweichende Einführungsepisode *Valerian contre les mauvais Rêves*, die das erste Treffen zwischen dem Raumzeitagenten und Laureline/Veronique schildert und die bisher nur in den PILOTE-Nummern 420 bis 434 (November 1967 - Februar 1968) erschienen.

SPIROU UND FANTASIO. Wie in allen Medien, so gibt es auch bei den Comics nur wenige Produktionen, die ihre Entstehungszeit ohne größere Wertminderung uberdauern und die selbst nach Jahrzehnten noch echte Unterhaltung garantieren. Neben Carl Barks' Entenstories zählen auch André Franquins SPIROU UND FANTASIO-Episoden zu diesen Ausnahmen. Zurückzuführen ist das u.a. darauf, daß Franquin sich beginnend mit *Der Zauberer von Rummelsdorf* als Chronist eines Geschichtenzyklus versteht, sämtliche von ihm verfaßten Folgen somit als Kapitel einer einzigen chronologisch aufgebauten Erzählung anzusehen sind. Das von Carlsen jetzt herausgebrachte 1954 entstandene sechste Kapitel *Der doppelte Fantasio* (68 Seiten/DM 7,50) variiert auf sehr gekonnte Weise das Doppelgangermotiv. Fantasio wird verdächtigt, mehrere Überfälle begangen zu haben und daher von der Polizei steckbrieflich gesucht. Spirou setzt alles in Bewegung, um den wirklichen Täter

zu finden, und trifft bei seinen Nachforschungen auf einen alten Bekannten. Franquins herrlicher Hauptgag dürfte dem, der dies Abenteuer im HEITEREN FRIDOLIN oder in FIX & FOXI gelesen hat, sicher im Gedächtnis geblieben sein. Mit der in Kürze erscheinenden Fortsetzung *Le Repaire de la Murêne* sind dann bereits sämtliche vom HEITEREN FRIDOLIN publizierten großen Geschichten wieder greifbar und zwar – das muß betont werden – erstmals in einer Aufmachung, die ihnen zusteht. Die SPIROU UND FANTASIO-Edition ist zweifelsfrei ein Glanzpunkt im Carlsenprogramm.

YOKO TSUNO. Basteis bereits im Marz 1976 gestartete kurzlebige TOPIX-Reihe – die Zeit ihres Bestehens ein eindeutiges Konzept vermissen ließ, weil sie sowohl Spitzen- als auch Durchschnittsmaterial brachte und zusatzlich noch Funny- und Actioncomics unglücklich mischte – wurde von vielen Sammlern nur wegen zwei Serien, nämlich Paul Gillons LES NAUFRAGES DU TEMPS und Roger Leloups YOKO TSUNO, gekauft. Nachdem die heute schon gesuchten TOPIX-Nummern 2, 5, 9, 14, 17 und 25 die belgischen YOKO TSUNO-Alben 1 - 3, 5 - 7 vorgestellt hatten, verschwand mit dem Ende der schön aufgemachten Basteihefte leider auch Leloups Strip von der hiesigen Szene. Jetzt besteht Hoffnung auf eine vollständige deutsche Albumausgabe, denn Carlsen hat gerade in bewährter Manier ein derartiges Projekt in Angriff genommen. Roger Leloup (Jahrgang 1933) lernte sein Handwerk bei einem Kunststudium in Lüttich und als Assistent von Hergé und Jacques Martin. Seine Arbeiten sind grafisch dementsprechend auch diesen Zeichnern verpflichtet, überzeugen im Gegensatz zu denen anderer Ligne Claire-Epigonen aber durch einen schwungvollen eigenen Stil. Hinzu kommt, daß es Leloup als Technikexperte (er war u.a. für die Entwicklung des Flugzeugs im TIM-Band *Flug 714 nach Sydney* zuständig) gelungen ist, einen Comic der klassischen francobelgischen Schule zu kreieren, der nicht angestaubt wirkt, sondern der dem Medium neue Impulse vermittelt. Seit 1971 entsteht für Dupuis' SPIROU-Magazin jährlich eine albumlange Episode der YOKO TSUNO-Story, die man als perfekte Mischung aus den Erfahrungen einer 50jährigen Comictradition und dem für moderne Produktionen selbstverstandlichen Aufwand ansehen muß. So kann es sich Leloup ohne weiteres erlauben, auf den momentan üblichen Trend zu gigantischen Bildern zu verzichten. Statt der mittlerweile weitverbreiteten dreibahnigen Seitenaufteilung verwendet er nach wie vor bevorzugt vier Bildreihen. Großformatige Splashpanels werden nur sehr spärlich als wohldosiertes Stilmittel eingesetzt, dafür sind Seiten mit vierzehn und mehr Panels keine Seltenheit, was den Aktionsreichtum die Ausführlichkeit und Dichte einer Erzählung natürlich enorm begünstigt. Leloups grafische Virtuosität wird von einer kongenialen Farbgebung begleitet, die Kolorierung einer Doppelseite nimmt allein eine Woche Zeit in Anspruch. (Carlsen benutzt ein anderes Papier als Bastei – welcher Druck den feinen Details der Zeichnungen und den Farbabstufungen nun besonders gerecht wird, ist Ansichtssache – die alten TOPIX-Hefte dürften ihren Wert aber behalten.) Inhaltlich favorisiert Leloup die Genres Science Fiction und Phantastik, wie es schon die von Carlsen veröffentlichten ersten beiden Alben beispielhaft zeigen. In *Unterirdische Begegnung* treffen die japanischen Elektronikspezialistin Yoko Tsuno, die für einen europaischen Sender jobbt, der Regisseur Vic und der Kameramann Knut während der Vorbereitungen zu einem Film auf Extraterrestrier, auf die unter der Erdoberfläche gelegene Zivilisation der Vineaner, die infolge einer kosmischen Katastrophe ihren Heimatplaneten verlassen mußten und die auch in mehreren der späteren Abenteuer als Hauptakteure dabei sein werden. Leloup prasentiert hier eine supertechnisierte von einem Computer beherrschte Welt architektonisch derart eindrucksvoll, daß er einem SF-Grundthema noch neue Züge abgewinnt. In *Die Orgel des Teufels* besuchen Yoko und ihre Freunde dann auf einer Rheinfahrt die Lorelei, wo die mittelalterliche Legende von der Satansorgel Wirklichkeit zu werden droht. Dieser Fantasy-Geschichte dient die Gegend zwischen Kaub und St. Goar als attraktive Kulisse, die exakte und liebevolle Darstellung der Landschaft und der Burgen, etwa Gutenfels und Katz, führt nachhaltig vor Augen, mit welcher Sorgfalt die Recherchen für diese Reihe betrieben werden. Dies Abenteuer mit Yokos deutscher Freundin Ingrid Hallberg findet übrigens eine lose Fortsetzung in der 7. Episode *La Frontière de la Vie*, die Rothenburg ob der Tauber zum Schauplatz hat. Egal ob er einen fiktiven oder realen Hintergrund für seine Stories wahlt, Leloup schafft es jedesmal, eine dazu passende ungemein intensive Atmosphäre zu erzeugen, die noch dadurch verstarkt wird, daß eine mit dem Flair des fernen Ostens umgebene Heldin Mittelpunkt der Handlung ist. Insgesamt eine Serie, die zu der kleinen Gruppe von Qualitatscomics zählt, die altere wie jüngere Leser gleichermaßen in ihren Bann zu ziehen vermag.

SEMIC

SEMIC-ALBEN. Eine Zeitlang sah es so aus, als ob bei den über den Zeitschriftenhandel vertriebenen Dupuis-Publikationen Bastei mit seinen REX DANNY-, DIE BLAUEN PANTHER-, SCHWARZBART- und BUD & CHESTER-Magazinen die alleinige Nachfolge von Semrau und Kauka angetreten hätte. Seit Jahresanfang ist nun Carlsen massiv in diesen Markt eingestiegen, gegenwartig erscheinen bereits vier Dupuis-Albenreihen – und zwar DIE SCHLÜMPFE, GASTON, SPIROU und GIN & FIZZ (je 52 Seiten/ DM 4,80) – die inzwischen aus ökonomischen Motiven unter der Bezeichnung Semic an die Kioske gebracht werden. Übersetzung, Kolorierung, Handlettering und Druck der neuen Serien weisen eine den Carlsen-Buchhandelsbanden ebenbürtige Qualitat auf, Unterschiede lassen sich lediglich beim Papier ausmachen. Bei Peyos SCHLÜMPFEn werden wegen des knappen Materials die schon aus den DM 7,50 teuren Alben bekannten Erlebnisse der blauen Kobolde erneut ausgewertet, lieferbar sind bisher: *Das*

Zauberei, Schlumpfissimus – König der Schlumpfe, Blauschlümpfe und Schwarzschlümpfe sowie *Der Krakakas*. Auch die Semic-Reihe um André Franquins chaotischen Redaktionsboten GASTON, der durch schwejksche Ideen ständig seine gesamte Umgebung, hauptsächlich aber seine Vorgesetzten Demel und Bolte sowie den von ihm besonders geschatzten Wachtmeister Knüsel zur Weißglut treibt, wiederholt neben dem Abdruck neuer Gags noch einmal die der Carlsenbände *Einfälle und Reinfälle* bzw. *Katastrophen ohne Ende*, so daß sich hier endlich eine erste – und dazu preiswerte Gesamtausgabe dieses Klassikers anzubahnen scheint. Bislang liegen die Alben *Gaston kennt kein Pardon, Ein Genie mit Phantasie* und *Zu heiß geduscht* vor. Keine Überschneidungen gibt es dagegen bei Franquins SPIROU, wo die Veröffentlichung der kompletten Serie dank der nunmehr zwei Reihen mit erheblich größerem Tempo betrieben werden kann. Während Carlsen die ersten sechs albenlangen Geschichten im Programm hat und gerade die Herausgabe der siebten *Le Repaire de la Murêne* (von 1954/55) vorbereitet, bringt Semic schon die folgenden. In der achten Story *Tiefschlaf für die ganze Stadt* (1955/56) – in der übrigens die Sprachfahigkeit der Marsupilamis entdeckt wird – treffen Spirou und Fantasio wegen einer Reportage genau zu dem Zeitpunkt in Inkognito-City, einem Prominenten vorbehaltenen Luxusdomizil, ein, als Gangster einen raffinierten Anschlag auf die Vips planen. In der neunten Episode *Goldminen und Gorillas* (1956) geraten die Freunde bei einer Fotosafari in Afrika durch eine Auseinandersetzung mit skrupellosen Abenteurern ungewollt in die größten Schwierigkeiten und in der elften *Ein eisgekühlter Gast taut auf* (1957) machen die Rummelsdorfer infolge der Experimente ihres Grafen Bekanntschaft mit einem lebendigen Dinosaurier, der den Bürgermeister, das Militar sowie Tier- und Denkmalschützer zu ungeahnten Aktivitäten anspornt, die in dem sonst so friedlichen Ort eine Konfusion sondergleichen auslösen. Abgesehen davon, daß die Originalcover keine Verwendung fanden und daß wegen der Beschrankung auf 52 Seiten Kurzgeschichten wie *La Quick-*

Super aus den belgischen Hardcovern nicht mitubernommen werden konnten, hat man mit diesen Semicalben Franquin-Ausgaben vor sich, die – bedenkt man den Dumpingpreis und die gute Aufmachung – praktisch keine Wünsche offen lassen. Sozusagen exklusiv bietet Semic die Reihe GIN & FIZZ an, die als TIF ET TONDU in Belgien seit dem ersten Jahrgang der Dupuiszeitschrift SPIROU 1938 ein Dauerbrenner ist. Ursprunglich betreute Fernand Dineur diesen Krimi, 1948 ging er dann in die Hände des mit dem Kürzel Will signierenden Zeichners Willy Maltaite über, bei den Scenarios lösen sich Rosy, Tillieux und Desberg ab. Die ersten drei Nachkriegsepisoden sind bei Dupuis seit langem vergriffen, die Abenteuer 4 bis 29 werden jedoch ständig neuaufgelegt. Auch die Semicserie beginnt deshalb mit der vierten Episode *Die „Weiße Hand" schlägt zu* von 1956, d.h. mit der ersten Konfrontation zwischen den beiden Helden und dem mysteriösen Dunkelmann ‚Schock', der in den späteren Alben dann regelmäßig weitere Duelle folgen. Eine korrekte Übersetzung der Namen der Hauptakteure würde etwa HARRO UND PLATTE lauten, diesen Titel hatte der Kauka Verlag – bei dem TIF ET TONDU hierzulande debutierten – aber bereits für Maurice Tillieux' GIL JOURDAN reserviert und Semic hat es bei der alten Eindeutschung belassen. Bei Kauka erschien die Serie nicht nur in FIX & FOXI SUPER TIPTOP, sondern überwiegend montiert in Taschenbüchern – mit den vorliegenden Semicalben kann man ihren Wert bei uns erstmals richtig beurteilen.

DIVERSE VERLAGE

ELEFANTEN PRESS

A, B CHE. Der argentinische Arzt Ernesto Che Guevara (1928-1967), der die Kubaner beim Sturz der Batista-Diktatur unterstützte, sich nach Castros Machtantritt als Präsident der kubanischen Nationalbank sowie als Minister für die Rechte der Länder der Dritten Welt gegenüber den Industriestaaten einsetzte, später aber wegen Differenzen mit Castro über Kubas zukünftigen Kurs aus allen Ämtern ausschied und bis zu seinem Tod als Guerillero in Afrika und Lateinamerika kämpfte, mußte in den letzten 15 Jahren schon für unzählige Portraits unterschiedlichster Couleur herhalten, selbst für einen Hollywoodfilm, in dem ihn Omar Sharif verkörperte. Jetzt hat sich der unter dem Pseudonym Rius arbeitende mexikanische Comiczeichner Eduardo del Rio – auf dessen Konto schon zwei dürftige MARX- und MAO-Comics gehen, siehe SPRECHBLASE 21 bzw. 29 – ebenfalls an einer Darstellung von Guevaras Leben versucht. Seine von der Elefantenpress/Berlin verlegte Biografie A, B, CHE (100 Seiten/DM 10,80) ist eine unkritische schlichte Heldenlegende, die einer so vielschichtigen und ja nicht umsonst so umstrittenen Figur wie dem Che nicht gerecht wird. Mit Guevaras eigenen bei Fischer, Rowohlt, Wagenbach oder Trikont erschienenen Buchern ist man besser beraten, wenn man sich uber ihn informieren will.

BAHIA

CARMEN. Die Geschichte vom baskischen Dragonerkorporal Don José, der der launischen und selbstbewußten Zigeunerin Carmen verfällt, wegen ihr zum Deserteur und Mörder wird, sie dann aus Eifersucht aber schließlich selbst umbringt, läßt die Franzosen nicht los, seit Prosper Mérimée sie 1845 zu Papier brachte. Nach Georges Bizets Oper und Christian-Jaque Maudets Film lieferte Georges Pichard nun die Comicversion. Seine Zeichnungen sind von bestechender Qualität, wer ihn als de Sade-Jünger (MARIE-GABRIELLE) oder Satiriker (DIE FABRIK) ablehnt, mag ihn vielleicht als Klassikerillustrator. Der Bahia Verlag, der den in Frankreich lediglich 39 FF kostenden 68 Seiten-Comic als 24,– DM teures Softcover veröffentlichte, gab dem Band ein Nachwort bei, in dem es u.a. heißt: „Gerade das Katzenhafte, das Unnahbare, das Provokante in Carmens Verhalten hat dieses Stück uber 100 Jahre lebendig erhalten... Die Glut der Emanzipation – hier lodert sie noch im Magma-Zustand..." Der oft Chauvinist gescholtene Pichard wird hier quasi zum Interpreten eines feministischen Werkes gemacht, ein Versuch, neue Zielgruppen zu erreichen?

BIANCA. Zu den Büchern, mit denen man Anfang der 70er Crepax-Comics in der Bundesrepublik durchsetzen wollte, zählte auch ein circa 100seitiger Band namens BIANCA TORTURATA. Er erschien 1972 beim Bonner Verlag H.M Hieronimi und als Zweitauflage später bei Zweitausendeins. Das BIANCA betitelte Paperback, das Bahia jetzt vorgelegt hat, ist kein bloßer Reprint der Hieronimiausgabe, es enthält auf 228 Seiten samtliche vier Kapitel *(Das verruckte Haus, Odessa 1905, Das Madcheninternat – die Wirklichkeit, vorher* sowie *Ungewöhnliche Bilder – die Wirklichkeit, danach)* von Guido Crepax' 1969-71 entstandenem Opus erstmals komplett. Der Mailander visualisiert in diesem Comic mit stark surrealistischem Einschlag in dem ihm eigenen hier wohl erstmalig voll ausgepragten Stil die pubertären Angstträume und sexuellen Phantasien einer Schülerin. BIANCA ist neben dem VALENTINA-Zyklus Crepax' Hauptwerk und zudem eines der Aushängeschilder der erotischen Comics, der Preis von DM 35,– für Bahias schöne Gesamtausgabe somit sicher angemessen.

WOLINSKI. Anläßlich des Verlagswechsels von CHARLIE wurde schon in SPRECHBLASE 42 auf geplante deutsche Comicausgaben der Editions du Square-Zeichner hingewiesen. Inzwischen sind bei Bahia zwei Softcover mit Wolinski-Strips erschienen: MEINE DAMEN, MEIN KÖRPER GEHÖRT IHNEN! und ICH WAR EIN SCHLIMMER PHALLOKRAT (96 bzw. 80 Seiten/je DM 19,80). Georges Wolinski (Jahrgang 1934) ist nicht nur HARAKIRI-Cartoonist, er betätigt sich auch als Zeitschriftenherausgeber (mit Maurice Siné und Topor gründete er den berühmten L'ENRAGE), als Comictexter (er schrieb die Scenarios für Pichards PAULETTE) sowie als Autor von Theaterstücken und Filmdrehbüchern (LE ROI DES CONS lief unter dem Titel SCHATZ DAS IST EIN STARKES STÜCK 1981 auch in bundesdeutschen Kinos). Als Cartoonist hat er in Frankreich circa 20 Alben und Taschenbücher veröffentlicht (zuletzt: LA BAGUE AU DOIGT), die sich – wie auch die beiden jetzt vorliegenden Bahiabände – thematisch fast nur um Sex, Politik und Alltagsfrustrationen drehen. Wolinskis Humor bezeichnet man am besten als antiautoritär, zeichnerisch verzichtet er auf jede grafische Raffinesse, er steht hier deutlich in der Tradition von Jules Feiffer. Ähnliches gilt auch für Jean-Marc Reiser, dessen Bücher LEBEN WIR NICHT IN EINER HERRLICHEN ZEIT, VIVE LES FEMMES und REISERS TIERLEBEN (je 80 Seiten/DM 14,80) nun bei der Edition Olms/Zürich erscheinen. Wolinski, Reiser und ihr Square-Kollege Willem Holtrop hatten Anfang der 70er Jahre einen festen Platz in PARDON, wer die alten Hefte noch zur Hand hat, kann schnell feststellen, ob ihm Satire dieser Art liegt.

ROWOHLT

RICARDO, MARX, KEYNES & CO. FÜR ANFÄNGER. „Klassische Ökonomie? Da sollte man schon was drüber wissen, gewiß. Aber wie rankommen bei dem Berg an gewichtiger Literatur, der den Zugang versperrt? RICARDO, MARX, KEYNES & CO. zeigt einen Weg – nicht ganz simpel, aber gangbar. In sieben Kapiteln werden die Heroen der Wissenschaft von der Wirtschaft vorgestellt: Adam Smith, David Ricardo, Thomas Malthus, John Stuart Mill, Karl Marx, Alfred Marshall und John Maynard Keynes." Bernard Canavan ist kein Larry Gonick, aber sein RoRoRo-Sachcomic 7538 zum Thema Ökonomie (178 Seiten/DM 6,80) zählt zu den informativsten dieser Reihe. Für den, der sich näher mit Begriffen wie Akkumulation, Mehrwert oder Grenzkosten befassen will, ist Canavans Taschenbuch als Einstiegslektüre nicht übel.

POLLISCHANSKY

COMIC GALLERY. Heinz Pollischansky hat seine beiden COMIC GALLERY-Editionen, die Zeitungsserien in einer im deutschsprachigen Raum einmaligen Luxusaufmachung präsentieren, um jeweils einen Band erweitert: Nachdem Alex Raymonds FLASH GORDON-Sonntagsseiten in den Alben praktisch vollständig vorliegen, geht es nun auch mit der Veröffentlichung der von Austin Briggs gestalteten Tagesstreifen weiter. Brachte das erste großformatige FLASH GORDON-Hardcover die Folgen vom 24.5.1940, also vom tatsächlichen Anfang, an, so gelangen im neuen zweiten *Krieg auf der Erde* (112 Seiten/DM 56,–) die Strips vom 25.8. 1941 bis zum 24.12.1942 zum Abdruck. Der damalige Eintritt der USA in den Zweiten Weltkrieg hat auch bei dieser Serie Spuren hinterlassen; er führte zu einer Unterbrechung der SF-orientierten Mongo-Handlung und zu einem propagandatrachtigen Einsatz der Helden auf der Erde. Da Briggs

die Dailies Mitte 1944 aufgab, ist wohl nur noch mit einer weiteren großformatigen FLASH GORDON-Ausgabe zu rechnen, denn die im November 1951 neugestarteten von Dan Barry betreuten Tagesstreifen sollen in den COMIC GALLERY PICCOLOS Aufnahme finden. Neu in dieser querformatigen Reihe ist der zweite AXA-Band. Der Katalane Enrique Badia Romero hat es nicht bereut, daß er MODESTY BLAISE anderen Zeichnern überließ und sich seit 1978 auf die Abenteuer einer nach der ‚Großen Katastrophe' agierenden Schwertkämpferin konzentrierte. Immerhin hat AXA - auflagenmäßig gesehen – unter den zahllosen postatomaren Epen international heute die Spitzenposition eingenommen, Buchveröffentlichungen in Frankreich wie in den USA belegen dies. Romeros Comic will keine Innovationen bieten, dafür aber handwerklich solide gemachte Actionstories, die durch eine gute Portion Sex aufgelockert werden. Der zweite Band *Im Reich der Amazonen* (128 Seiten/DM 19,80) enthält die Folgen 241 bis 479. Alles in allem zwei Liebhaberausgaben, die jeden Sammler dieser Serien vollauf zufriedenstellen.

VOLKSVERLAG

FOTOCOMICS. Hefte mit Fotostories haben seit Ende des zweiten Weltkriegs in Südeuropa, vor allem in Italien, Hochkonjunktur. In der Regel enthalten sie Film- bzw. Literaturadaptionen, sentimentale Melodramen, Witze oder Sexgeschichten. In Deutschland gab es wohl auch wegen der eingeschränkten Thematik bisher nur einige zaghafte Versuche, solche Publikationen zu verlegen. Fotoromane tauchten dafür vereinzelt in diversen Zeitschriften von PARDON bis BRAVO auf. Raymond Martin will mit dem auf Sex- und Gagstrips spezialisierten Vierteljahresmagazin FOTOCOMICS (68 Seiten/DM 6,-) nun die Marktchancen für derartiges Material in der Bundesrepublik testen. Die Startnummer weist allerdings schon zu viele Nachdrucke aus U-COMIX und PARDON auf, um gelungen zu sein. Für die, die PILOT nachtrauern, kann dies Magazin aber sowieso nie ein vollwertiger Ersatz werden.

DIE GESCHICHTE DES UNIVERSUMS. Die optimale Alternative zu allen herkömmlichen Educationals und Textsachbüchern bilden die in der Rip Off-Press-Heftserie THE CARTOON HISTORY OF THE UNIVERSE erscheinenden popularwissenschaftlichen Comics von Larry Gonick, die auf bislang unerreichte Weise Information und Komik miteinander verbinden. Der Volksverlag übersetzt jeweils zwei Ausgaben und bringt sie zusammengefaßt und mit einem festen Einband versehen als DIE GESCHICHTE DES UNIVERSUMS heraus. Das zweite Hardcover, das aus den Heften *River Realms* und *Part of the Old Testament* besteht (104 Seiten/DM 24,90), beschäftigt sich mit den ersten Großreichen und frühen Hochkulturen. Die Volksverlagwerbung spricht von einem „seriösen Lehrbuch", hinzuzufügen ist, daß dieses „Lehrbuch" viele einfach nur lustig sein wollende Comics spielend aussticht. Gonick hat inzwischen 7 Hefte fertig – ab 1983 sollen in den USA billige Paperbacknachdrucke in Massenauflage die Reihe für jedermann erschwinglich machen.

8423 Jahre sind seit dem letzten Atomkrieg vergangen. Die Nachkommen der wenigen Überlebenden haben sich zu Stämmen zusammengeschlossen, die isoliert voneinander existieren. An das technische Zeitalter erinnern nur noch Sagen und Mythen sowie die „Türme der Weisheit", die von den Menschen als „Sitz der Götter" verehrt werden.

Die radioaktive Strahlung bewirkte unter den Lebewesen unzählige Veränderungen. In dieser Welt voller Gefahren herschen strenge, mitleidslose Gesetze, die der Erhaltung der Stämme dienen. Als FENRIR sich gegen eines der unbarmherzigen Stammesgesetze stellt, wird er ausgestoßen.

FENRIR flieht über das Gebirge und findet hier eine Welt, die noch feindlicher ist als die, die er verlassen hat. Ihre Bewohner jagen ihn und wollen ihn dem OG-O-GROAOG opfern, einem Tierungeheuer, das sie als Wächter über ihren Lebensraum vergöttern.

Während des Kampfes mit den Kriegern fällt FENRIRS Schwert in den Abgrund, in dem das Ungeheuer gefangen gehalten wird. An einem Seil lassen die Krieger FENRIR zu dem OG-O-GROAOG hinab. Doch er kann sich losreißen, und eine geheimnisvolle Stimme führt ihn zu seinem Schwert. An der Klinge haftet ein Gift, das den OG-O-GROAOG beim ersten Schwertstoß tötet. Zu spät begreift FENRIR, daß die Menschen im Tal auf das Untier angewiesen waren. Es schützte sie vor den Urlogs, indem es sie vertilgte...

FENRIR erscheint alle 6 Wochen exklusiv im deutschen Comic Magazin DIE SPRECHBLASE Herausgeber: Norbert Hethke-Verlag, Altneudorfer Straße 4, 6901 Schonau. Copyright 1982 Wascher/ Hethke Text und Zeichnungen: Hansrudi Wascher

DIE TÄUSCHUNG
URLOGS, RIESIGE FLEISCHFRESSENDE WÜRMER, ÜBERFLUTEN DAS TAL. DER STAMM, DER FENRIR OPFERN WOLLTE, GEHT UNTER IHNEN ZUGRUNDE. IN KURZER ZEIT VERWANDELN DIE URLOGS DAS TOTE UNGEHEUER IN EIN GERIPPE.
IHR GÖTTER!
DIE WIDERLICHEN WÜRMER FRESSEN SICH IMMER NÄHER AN MICH HERAN.
RTAILA, DIE HEXE, BEOBACHTET DAS GESCHEHEN IM TAL DURCH IHRE ZAUBERKUGEL.
HEHE! DAS IST MEINE RACHE! DU WARST EIN GUTES WERKZEUG, FENRIR. NUN STIRB MIT DEN MENSCHEN, DIE DU VOM ABERGLAUBEN BEFREIEN WOLLTEST.
ICH... ICH SEHE KEINEN AUSWEG. ICH BIN VERLOREN.

DU DACHTEST, DIE OPFER FÜR OG-O-GROAOG WÄREN NUR EIN SINNLOSER, GRAUSAMER BRAUCH. IRRTUM!
SIE WAREN NOTWENDIG, UM DEN OG-O-GROAOG IN DEN MAGEREN ZEITEN ZU FÜTTERN, WENN KEINE URLOGS INS TAL KROCHEN.
HAHA! DU WOLLTEST DEN BEWOHNERN DES TALES ETWAS GUTES TUN... UND HAST IHREN UNTERGANG VERURSACHT.
WARUM QUÄLST DU MICH?
BÜSSE ICH NICHT MIT MEINEM LEBEN FÜR MEINEN IRRTUM?
HA! HA! HA!
DIESE STIMME!
DU UNSCHULDIGER NARR!
ICH HOFFE, DU KÄMPFST GUT, BEVOR DU IN DER SCHLEIMIGEN, SCHMATZENDEN FLUT DER URLOGS UNTERGEHST.
AH!

OH!
ZUMPF!
DAS BILD IN DER ZAUBERKUGEL VERSCHWINDET.
HEHE, DU WOLLTEST DEN SCHRECKLICHEN TODESKAMPF DES JUNGEN MANNES GENIESSEN, RTAILA. DAS GÖNNE ICH DIR NICHT.
AH!
RAUS AUS MEINER ZAUBERKUGEL!
AH! KÖNNTE ICH DICH DOCH ENDLICH VERNICHTEN!
HE, HE, HE!
GRHMIR, DER ZAUBERER DER SCHWARZEN KLIPPEN!
DIESEN WUNSCH HABE ICH AUCH, WAS DICH BETRIFFT, RTAILA. ABER UNSERE DÄMONISCHEN KRÄFTE SIND GLEICH-STARK.
WIR KÖNNEN UNS NUR GEGENSEITIG ÄRGERN, MEHR NICHT.
KRALTAH! TANDRAHA! SCHALUZU!
GIB DIR KEINE MÜHE, RTAILA, HAHA! ES IST UNSER SCHICKSAL, UNS BIS IN ALLE EWIGKEITEN ANZUGIFTEN!
NEIN!
DA FÄLLT MIR EIN... EINE MÖGLICHKEIT GIBT ES DOCH!

EIN GRELLER BLITZ SCHLÄGT GRHMIR AUS SEINER ZAUBERKUGEL ENTGEGEN.
HE!
SZUNG
JETZT SEHE ICH RTAILA NICHT MEHR. SIE HÜLLT SICH IN EINEN NEBEL-ZAUBER.
SOLL SIE ! JEDENFALLS HABE ICH IHR DEN SPASS VERDORBEN.
BESCHWÖRUNGSFORMELN MURMELND, LÄUFT RTAILA AUS IHRER HÖHLE...
...UND ERHEBT SICH IN DIE LUFT.
HOFFENTLICH KOMME ICH NICHT ZU SPÄT.
NEIN ; FENRIR KÄMPFT NOCH GEGEN DIE URLOGS.

FÜR EINEN TOTEN URLOG KRIECHEN ZWEI ANDERE HERAN.

IHR GÖTTER!

FENRIR ERSTARRT...

BZZZZZZ
AH!

...UND SCHWEBT, VON ZAUBERSTAUB UMWIRBELT, IN DIE HÖHE.

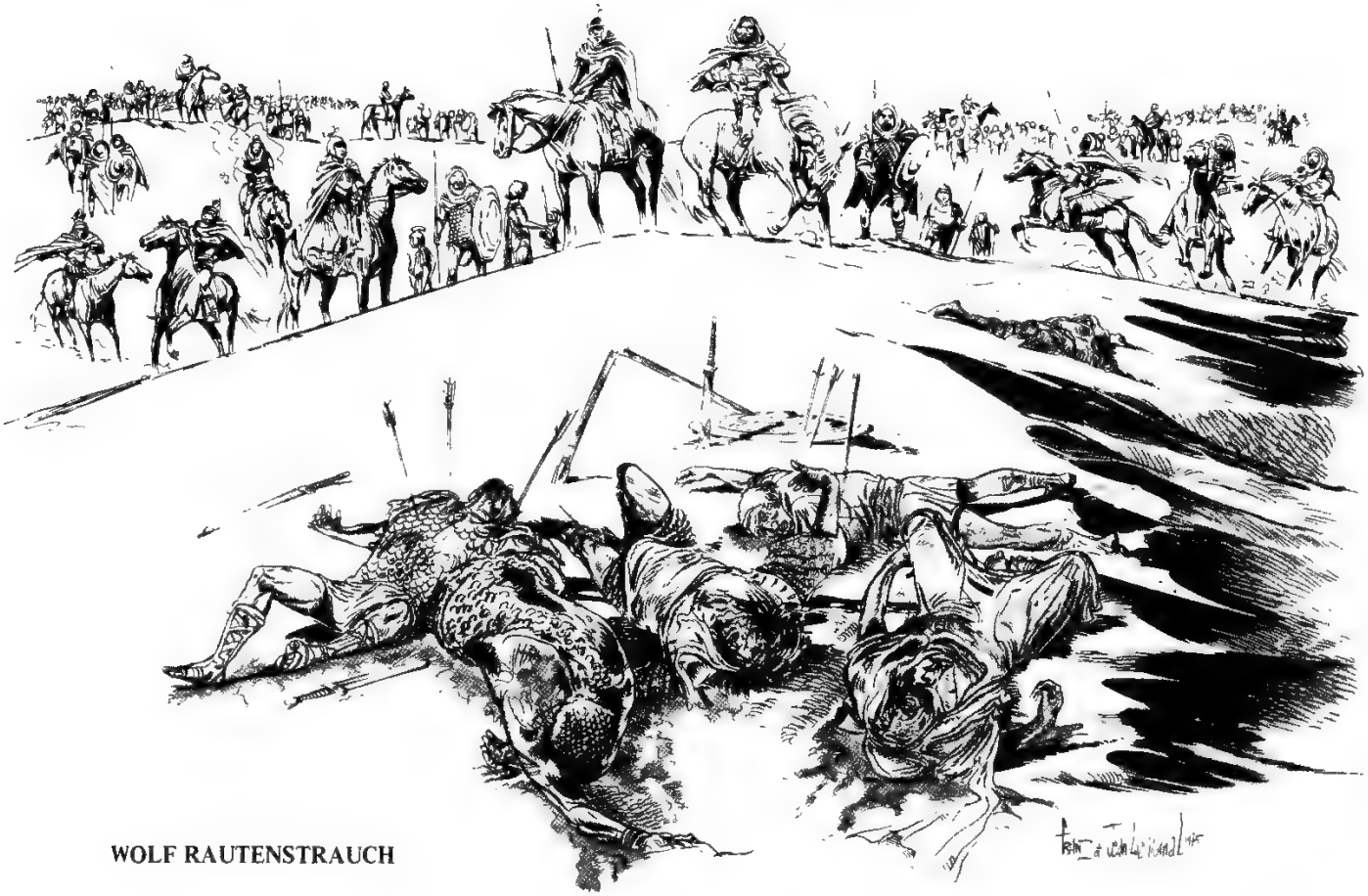
NUN SCHNELL IN DIE HÖHLE, BEVOR GRHMIR ETWAS MERKT.

ALS FENRIR WIEDER ZU SICH KOMMT...
BIN ICH... TOT?
BIN ICH IM JENSEITS... BIST DU EINE GÖTTIN?
HAHA, NEIN, FENRIR!
AH!
KEINE ANGST! DIE SCHLANGEN BEISSEN NUR AUF MEINEN BEFEHL.
ICH BIN RTAILA, DIE HEXE. ES WAR MEINE STIMME, DIE DU GEHÖRT HAST.
ICH... ICH VERSTEHE DICH NICHT, RTAILA! ERST HILFST DU MIR, DEN OG-O-GROAOG ZU TÖTEN. DANN WILLST DU MICH STERBEN LASSEN...
...UND NUN HAST DU MICH VOR DEN URLOGS GERETTET. ICH... ICH BIN VERWIRRT.
ICH SAH DEINE AUGEN, FENRIR. IN IHREM BLAUEN SPIEGEL WAR KEIN FALSCH. DU HAST MICH GERÜHRT. ICH KONNTE DICH NICHT STERBEN LASSEN...
...OBWOHL ICH DADURCH SELBER IN GROSSE GEFAHR GERATEN BIN. DU MUSST WISSEN, DASS ICH UNTER DEM ZWANG EINES VERRUCHTEN ZAUBERERS STEHE, WENN ICH BÖSES TUE.
OH!

ER IST MÄCHTIGER ALS ICH UND ZWINGT MICH, DINGE ZU TUN...
SCHRECKLICH !
SPRICH, RTAILA ! MEIN HERZ UND MEIN SCHWERT GEHÖREN DIR !
FENRIR !
IM URALTEN BUCH DER GROSSEN, SIEBENMAL GESCHWEIFTEN ZAUBERIN KHMRGLTI STEHT, DASS NUR EIN VOLLKOMMEN UNSCHULDIGER JÜNGLING DEN ZAUBER ÜBERWINDEN KANN. FENRIR IST DER RICHTIGE... ER KENNT KEINE LÜGE. ER GLAUBT MEINEM MÄRCHEN.
SEINE UNSCHULD, SEIN SCHWERT UND MEIN ZAUBER WERDEN GRHMIR VERNICHTEN.
WARUM SCHWEIGST DU RTAILA ? SAG ETWAS !
NEIN, ICH WILL DICH NICHT NOCH EINMAL IN GEFAHR BRINGEN. ICH...
BITTE, RTAILA !
GRHMIR, DER ZAUBERER DER SCHWARZEN KLIPPEN, IST MEIN FEIND !
BEFIEHL, RTAILA, UND ICH BRINGE DIR SEINEN KOPF.
DAS BRAUCHST DU NICHT, FENRIR. ICH WERDE ES WISSEN, WENN DU IHN BESIEGT HAST.
ISS UND RUHE DICH AUS, FENRIR ! ICH BEREITE EINEN STARKEN ZAUBER, DER DICH VOR GRHMIRS GEHEIMEM WISSEN SCHÜTZEN WIRD.

DANN SEID IHR GLEICH, WENN IHR EUCH GEGENÜBER STEHT. DOCH UNTERSCHÄTZE GRHMIR NICHT, FENRIR. ER IST NICHT NUR EIN ZAUBERER, SONDERN AUCH EIN GEFÄHRLICHER KRIEGER.
ICH VERTRAUE MEINEM SCHWERT.
AM NÄCHSTEN MORGEN ...
SIEH HIER IN MEINE ZAUBERKUGEL, FENRIR! DORT- DAS IST DAS GEBIRGE, ÜBER DAS DU GEKOMMEN BIST.
GANZ IM SÜDEN, JENSEITS DES STEHENDEN WASSERS, ERHEBEN SICH DIE SCHWARZEN KLIPPEN. AUF DER HÖCHSTEN HAT GRHMIR SEINE BURG ERBAUT.
DIE KLIPPE SCHEINT UNÜBERWINDLICH ZU SEIN. DIE WÄNDE SIND GLATT WIE GLAS. ICH MÜSSTE WIE DU FLIEGEN KÖNNEN, RTAILA.
DIE FÄHIGKEIT ZU FLIEGEN KANN ICH DIR NICHT ÜBERTRAGEN. DAZU MÜSSTE ICH DICH IN EINE STARRE VERSETZEN, UND DANN KÖNNTEST DU NICHT KÄMPFEN.
KOMM!
SKTRELL WIRD DICH HINFLIEGEN. SCHWING DICH AUF SEINEN NACKEN UND KEHRE SIEGREICH ZURÜCK, MEIN RITTER.
ICH ENTTÄUSCHE DICH NICHT, RTAILA!

DIE KRAFTVOLLEN SCHWINGEN DES RIESENHAFTEN, FLEDERMAUSÄHNLICHEN TIERES TRAGEN FENRIR RASCH NACH SÜDEN. DROHEND RAGEN IM DUNST DIE UNHEIMLICHEN SCHWARZEN KLIPPEN AUF.
DU WIRST RTAILA NICHT MEHR SCHADEN, GRHMIR!
FENRIR BEMERKT NICHT, DASS IHM EIN SELTSAMES FLUGOBJEKT FOLGT.
BZZZ! AUSSENBEOBACHTER ZX7. FENRIR WURDE NICHT WIE ANGENOMMEN VON DEN URLOGS GEFRESSEN.
ER IST IN DER GEWALT VON RTAILA, DIE IHN FÜR IHRE ZWECKE MISSBRAUCHT.
SOLL EINGESCHRITTEN WERDEN?
NEIN, ZX7! BEOBACHTE WEITER!
WAS BLITZT DORT UNTEN? HE, DAS IST JA...ICH DACHTE... NUR IN MEINEM HEIMATTAL GÄBE ES EINEN TURM DER WEISHEIT.
DIE ENTDECKUNG EINES ZWEITEN TURMES DER WEISHEIT BRINGT FENRIRS WELTBILD ERNEUT INS WANKEN.
KANN FENRIR DIE BURG DES ZAUBERERS GRHMIR UNBEMERKT ERREICHEN?
WIE WIRD DER KAMPF AUSGEHEN?
DAS NÄCHSTE ABENTEUER HEISST:
DER TODESKUSS



WOLF RAUTENSTRAUCH

JUGURTHA

VOM HISTORISCHEN ROMAN ZUM FANTASTISCHEN ABENTEUER

JUGURTHA

1. Die Veröffentlichungen in ZACK

1972 wurde die Auslieferung der ersten ZACK-Ausgaben, die Startnummer 17 erschien am 13. April, monatelang von einer aufwendigen Promotionkampagne begleitet, die in der bundesdeutschen Comicbranche bis dahin ohne Beispiele war. Eine Anzahl von Serien erhielt dadurch die in hiesigen Landen extrem seltene Chance, in comicfremden Medien über einen längeren Zeitraum einem Millionenpublikum vorgestellt zu werden. In dieser Werbeaktion hatte u.a. auch ein Comic seinen ersten deutschen Auftritt, der – gemessen an der Auflagenhöhe – bis heute auch gleich sein spektakulärster bleiben sollte: JUGHURTA. Als Unternehmen der Axel-Springer-Gruppe konnte der Koralle Verlag für seine Werbung natürlich die übrigen umsatzstarken Publikationen des Konzerns nutzen. JUGURTHA stand im Mittelpunkt einer ganzseitigen Anzeige, die z.B. die HÖR ZU in ihrem letzten Juniheft brachte: „Freunde, haltet euch fest. Im neuen ZACK erlebt ihr Hochspannung. Brandneu: Jugurtha, Prinz aus der Zeit des Zweiten Puni-

schen Krieges, muß gefährliche Abenteuer bestehen beim Kampf um den Thron von Numidien..." JUGURTHA begann dann in der ZACK-Ausgabe 26. Die Koralle-Redaktion testete zu diesem Zeitpunkt Material unterschiedlichster Art aus TINTIN und PILOTE auf Verwendungsmoglichkeiten für den deutschen Markt sie setzte dabei vorrangig auf Actioncomics kontroverser Thematik und nahm nach und nach Serien wie LIEUTENANT BLUEBERRY, TANGUY ET LAVERDURE, VALERIAN, CORTO MALTESE oder eben auch den im franco-belgischen Raum stark umstrittenen JUGURTHA ins Blatt. Die deutschsprachige Comicszene litt damals immer noch unter den Nachwirkungen der rigorosen Anticomic-Hetze der 50er Jahre, d.h. die Verlage favorisierten unverändert Funnies und die für harmlos gehaltenen Abenteuerstrips für kindliche Leser, also ganz allgemein Reihen, die der Kritik wenig Angriffsflächen boten und die keinen größeren Meinungsstreit auslosen konnten. Zu einer Zeit, als es mit SUPERMAN lediglich eine einzige regelmäßig bundesweit vertriebene Superheldenserie gab, bot ZACK für alle älteren Comicinteressen nun endlich eine Alternative - entsprechend war der Erfolg, das Magazin fand ziemlich rasch pro Woche über 200.000 Käufer. Ebenso schnell konterte die Konkurrenz: Ehapa baute sein DC-Programm aus, Williams startete die chronologischen Marvelausgaben, Bastei erwarb die Rechte für REX DANNY, RAUMAGENT ALPHA, ROBIN HOOD und PHANTOM, der Freibeuter Verlag brachte „Fumetti per Adulti" wie LUZIFERA heraus, Simavi importierte Sezgin Buraks TARKAN und Kauka verbesserte PRIMO durch die Aufnahme spanischer Qualitätsserien wie MANOS KELLY. Das ständig steigende Angebot an preisgunstigen Actioncomics wirkte sich zwangsläufig auf die ZACK-Auflage aus, als Trendsetter wurde das Koralle-Magazin außerdem zur Zielscheibe der wieder einmal mobilisierten Kritiker und Anticomicpolemiker, die das Springerblatt mit diversen Titulierungen belegten, von denen „BILD-ZEITUNG für Kinder" noch zu den gemäßigten gehorte.[1]

Die Folge: nach relativ kurzer Zeit ereilte auch ZACK das scheinbar unvermeidliche Schicksal hiesiger Comicmagazine von PONY über LUPO MODERN bis MV-COMIX: die Konzeptänderung. Die Zeitschrift, die anfangs ganz auf ältere Jugendliche zugeschnitten worden war, wurde durch immer gravierendere Inhaltsverschiebungen mehr und mehr auf ein jüngeres Publikum ausgerichtet. Bis Mitte 1974 verschwanden die thematisch brisanten Serien wie BLUEBERRY, CORTO MALTESE, VALERIAN oder MICK TANGY, ohne daß dazu vom Materialvorrat her eine zwingende Notwendigkeit bestand, weil in Frankreich noch reichlich ungenutzte Episoden vorlagen dafür ruckten als Ersatz konventionelle Strips wie PITTJE PITT nach.[2] Als richtungsweisend für die Praxis der Koralle-Redaktion, etwas kompliziertere kontroverse Stoffe komplett aus dem Programm zu streichen, kann

man die Behandlung der JUGURTHA-Reihe ansehen, die von allen abgesetzten Serien nicht nur die erste, sondern auch die mit der kürzesten Laufzeit war, da man hier den Abdruck ohne irgendeine Begründung schon mitten in der Debutepisode unterbrochen hatte. Auf Leseranfragen nach dem Verbleib der Reihe sagte die Redaktion zwar eine Weiterführung zu: „Wir haben JUGURTHA nicht vergessen, können aber allen Fans leider noch keinen genauen Termin für das Erscheinen dieser Serie in ZACK geben. Doch eins ist gewiß: JUGHURTA kommt wieder." Zu einer Fortsetzung kam es dann erst fünf Jahre später, als ZACK nach dem Kauka/Wiechmann-Intermezzo kurzfristig noch einmal zu annähernd alter Hochform auflief. Der Beginn der Geschichte wurde nicht wiederholt, wodurch die ganze Story für alle anderen als die Stammleser einigermaßen undurchsichtig bleiben mußte. Mit leichten Kürzungen erschienen der Rest der ersten und die zweite Episode, darauf wurde JUGURTHA erneut eingestellt, was dann auch das endgültige Aus für diese Serie bei Koralle bedeutete. Nachdrucke in Albenform unterblieben.

Obwohl man bei Koralle mit Marokko und dem Zweiten Punischen Krieg Handlungsort bzw. -zeit der JUGURTHA-Erzählung falsch angegeben hatte, war man auch hier bemüht, die angebliche Authentizität dieses Comics herauszustellen. „Ich interessiere mich sehr für Eure Geschichten und finde sie alle gut. Ich interessiere mich aber auch für das Fach ‚Geschichte' und habe deshalb die Frage: Stimmen Eure historischen Stories mit der historischen Wahrheit überein? Stimmt die Geschichte von Jugurtha?" Diesen Leserbrief in Heft 36/1972 nahm die Redaktion zum Anlaß, um darauf hinzuweisen, daß die Darstellung der JUGURTHA-Abenteuer „historisch korrekt" sei und daß dies nicht nur für diese ZACK-Serie gelte. Das Thema wurde dann aber durch die vorläufige Beendigung der Reihe nicht weiter behandelt. In Frankreich und Belgien hatte sich dagegen gerade an dieser Frage die große Kontroverse um JUGURTHA entzündet, die schließlich so weite Kreise zog, daß sie sich auf die Gestaltung der Serie auswirkte. Um näher darauf eingehen zu können, ist es nötig, sich kurz mit dem historischen Jugurtha, der Person, die dem Comic den Namen gab, zu beschaftigen.

2. Der historische Jugurtha

Die Ereignisse um Jugurtha beleuchten ein dunkles Kapitel der römischen Kolonialgeschichte. Im zweiten Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung war die romische Expansion in ein entscheidendes Stadium getreten. Rom hatte durch zwei langwierige Kriege gegen die Karthager den Kampf um die Vormachtstellung im Mittelmeerraum für sich entschieden und dann mit der Unterwerfung Spaniens, Galliens, Griechenlands und Kleinasiens begonnen. Gleichzeitig konnte der Einfluß des Imperiums bis nach Afrika ausgedehnt werden. Den ausschlaggebenden Sieg gegen den Karthagerführer Hannibal verdankten die Römer nämlich zu einem guten Teil dem nordafrikanischen Stammesfürsten Massinissa, der sich während des zweiten Krieges mit ihm verbündet hatte, um sein Land aus der Abhängigkeit von Karthago zu lösen. Nach Hannibals Niederlage mußte Massinissa anstatt der karthagischen nun die römische Oberhoheit anerkennen.

W I C H T I G

FÜR UNSERE FREUNDE IN ÖSTERREICH!

JETZT KÖNNEN SIE UNSERE NOSTALGIA - COMICS UND COMIC - BÜCHER NOCH SCHNELLER UND EINFACHER BEKOMMEN -

denn die Buchhandlung Pollischansky, A 1140 Wien, Ameisgasse 48, hält alle unsere Ausgaben auf Lager! Unsere Verkaufspreise sind auch in Österreich gültig, wobei eine DM mit öS 8,-- (inkl. Mehrwertsteuer) umgerechnet wird. Sie ersparen in Zukunft unangenehme Zollabfertigungen, mit Kosten verbundene Auslandsüberweisungen und nicht zuletzt haben Sie den großen Vorteil, daß von Österreich aus die Lieferung viel schneller durchgeführt werden kann. Der Versand erfolgt per Nachnahme! Gerne schickt man Ihnen aber auch vor der Bestellung eine Preisliste zu!

Sollten Sie in Wien sein, können Sie sich bei Pollischansky aber auch alle unsere Ausgaben unverbindlich vorlegen lassen.

BUCHHANDLUNG POLLISCHANSKY, A 1140 Wien, Ameisgasse 48

Telefon 95 12 67 (Vorwahl innerhalb Österreichs: 0222)

Geöffnet: Montag bis Freitag von 9 — 18 h Samstag von 8 — 12 h

er durfte aber auf Kosten des Verlierers das Königreich Numidien gründen (Numidien entsprach etwa dem heutigen Algerien mit West-Tunesien). Indem die Romer die Politik des nominell selbständigen Numidiens maßgeblich mitbestimmten, versuchten sie, die Kontrolle über diesen wichtigen Rohstofflieferanten (das Gebiet galt als „Kornkammer") zu erlangen. Während der Regierungszeit von Massinissa und der seines Nachfolgers Micipsa gab es keine Schwierigkeiten, problematisch wurde es erst, als sich nach Micipsas Tod die fünf Massinissa-Enkel Adherbal, Gauda, Hiempsal, Jugurtha und Massiva die Herrschaft teilen sollten. Micipsas Sohne Adherbal und Hiempsal sowie der adoptierte Jugurtha beanspruchten vor ihren Vettern den Konigstitel, Massiva ein Parteigänger Roms – hielt sich zunächst zurück; nur Gauda hatte als geistig Behinderter nahezu keine Chance, jemals aus eigener Kraft Thronfolger zu werden. Schon bei den ersten Beratungen kam es zu unüberbrückbaren Streitigkeiten, die damit endeten, daß Jugurtha Hiempsal von seinen Soldaten ermorden ließ. Da Jugurtha Jahre zuvor für die Römer im spanischen Kolonialkrieg gekämpft hatte, wußte er, daß es in Rom auch starke Gegner der Kolonialpolitik gab, die er nun durch Bestechung auf seine Seite brachte. Er erreichte schließlich, daß die Proteste seiner Vettern völlig folgenlos blieben und daß Numidien allein zwischen ihm und Adherbal aufgeteilt wurde. Die Unterstützung seiner römischen Alliierten verlor Jugurtha dann allerdings, als er mit seiner Armee in das Territorium von Adherbal einrückte, seinen Vetter gegen Zusicherung freien Geleits zur Kapitulation bewegen konnte, ihn dann aber samt seinen Anhängern einfach umbringen ließ. Die in Rom herrschende Partei sah nun ernsthaft ihre Interessen in Afrika bedroht, sie schaltete die antikolonialistische Opposition aus und schickte ein Heer nach Numidien, das das Land besetzen sollte.

Friedensverhandlungen scheiterten, weil Jugurtha sie dazu benutzte, um Massiva, seinen vermeintlich letzten noch lebenden Konkurrenten, zu beseitigen. Von da an wurde der Krieg von beiden Seiten mit äußerster Härte und unter großen Verlusten geführt, er zog sich noch über 6 Jahre hin. Die Römer waren zwar von Anfang an militärisch weit überlegen, sie konnten den numidischen Widerstand trotz des Einsatzes von riesigen Truppenkontigenten und sogar Söldnerheeren aber nicht endgültig brechen. Der Krieg endete erst, als Jugurtha bei dem Versuch, ein großes antirömisches Bündnis afrikanischer Fürsten zustandezubringen, von dem mauretanischen König Bocchus verraten und an seine Gegner Marius und Sulla ausgeliefert wurde. Jugurtha wurde anschließend in einem Triumphzug durch Rom geschleppt und danach zu Tode gefoltert. Die Römer ernannten den geistesschwachen Gauda zum neuen König, der natürlich nur eine Marionette in ihren Händen war – wenige Jahrzehnte später wurde Numidien dann römische Provinz.

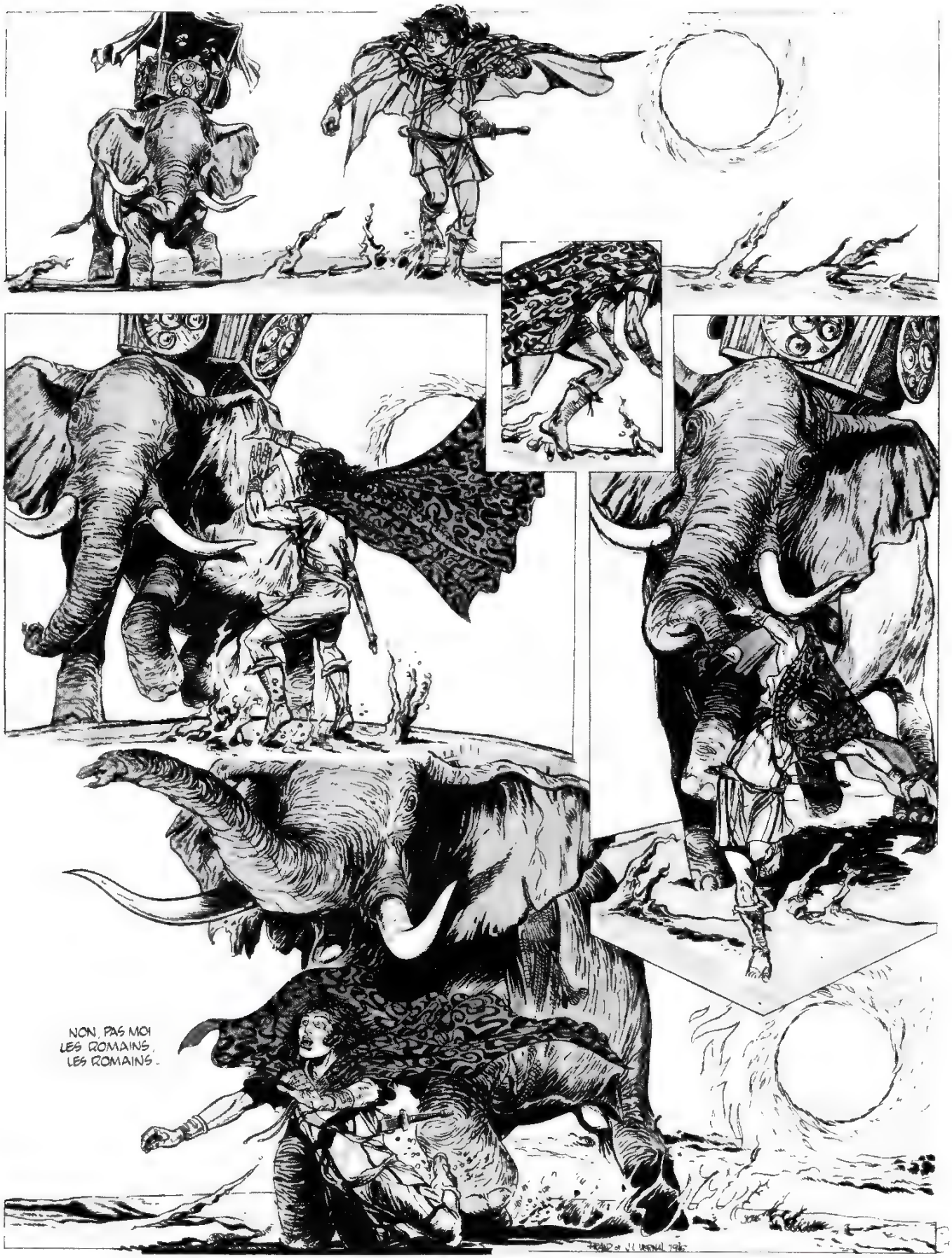
Das ist in wenigen Sätzen der Verlauf des sogenannten „Jugurthinischen Krieges", der von 111 bis 105 vor unserer Zeitrechnung stattfand. Die hier gegebene Charakterisierung Jugurthas entspricht der, die die romischen Historiker überhefert haben und die sich auch in den meisten heutigen Geschichtsbüchern findet. Über Jugurtha selbst und seine Motive ist damit natürlich noch nichts Endgültiges gesagt. Wie in so vielen anderen Fällen auch haben hier die Sieger die Geschichte geschrieben und ausschließlich ihre Version durchgesetzt, in der der Gegner naturgemäß nicht gut wegkommt. Ob Jugurtha nun ein rücksichtsloser Barbar war, der sich in seiner Machtausübung durch Rom eingeschränkt fühlte und deshalb leichtfertig einen Krieg provozierte oder ob er ein Freiheitskämpfer war, der sich konsequent dem römischen Imperialismus widersetzte, ist und bleibt daher eine offene Streitfrage. Die Antwort ist eine Sache der persönlichen Einschätzung – sie hängt davon ab, mit welchem Vorverständnis man die spärlichen Quellen interpretiert.

3. Die verschiedenen Comicfassungen

3.1 Der historische Roman Die Alben I und II

Entscheidet man sich dafür, in Jugurtha einen Freiheitskämpfer zu sehen, dann läßt sich der mehr als 2000 Jahre zurückliegende Krieg zwischen Numidern und Römern als zeitlos aktueller Konflikt deuten nämlich als Versuch eines kleineren Landes, aus der Einflußsphäre einer Supermacht auszuscheren. Genau auf diese Version setzte man bei Lombard, denn 1967/68 – als JUGURTHA anlief – beherrschte diese Thematik durch das von starken Protesten begleitete Eingreifen der USA in Vietnam bzw. das der Sowjetunion in der CSSR samtliche Medien und konnte dementsprechend mit einiger Resonanz rechnen. Ende der 60er waren die Comicverlage international gerade dabei, eine neue Marktlücke zu erschließen, indem sie sogenannte „gesellschaftlich relevante", „kritische" Produktionen herausbrachte, in denen nach den Zensurjahren nun auch auf dem Comicsektor wieder die sprichwörtlichen „heißen Eisen" angepackt werden konnten. Im gesamten Unterhaltungsbereich begann damals überhaupt die Ära der Antihelden, Außenseiter, Rebellen und Dissidenten, eine Neuorientierung, bei der auch die Comics mitziehen mußten, wenn sie den Anschluß nicht verpassen wollten. Das Beispiel, das in diesem Zusammenhang immer gern zitiert wird, ist die DC-Experimentierserie GREEN LANTERN, in der Denny O'Neil und Neal Adams einen Superhelden erstmals mit Problemen wie Drogenabhängigkeit, Rassismus, Slums oder Bevölkerungsexplosion konfrontierten. Bei Lombard kann man die JUGURTHA-Reihe mit einem Rebellen als Titelfigur als einen ähnlichen Versuchsballon, die „Protestgeneration" anzusprechen, einstufen. Chefredakteur Michel Regnier alias Greg betraute mit der Gestaltung der Serie dann auch keine alten Routiniers, sondern zwei Leute, die erst am Anfang ihrer Karriere standen: Jean-Luc Vernal, der unter dem Pseudonym Laymilie schrieb, war Journalist und von einigen Kurzgeschichten abgesehen ohne größere Erfahrungen im Comicmetier. Auch Hermann Huppen hatte sich 1967 noch nicht besonders profiliert, er hatte mehrere nicht weiter erwähnenswerte Beiträge für die Anfängerrubrik LES PLUS BELLES HISTOIRES DE L'ONCLE PAUL der Zeitschrift SPIROU beigesteuert und überhaupt erst eine einzige längere Geschichte gezeichnet: für TINTIN die BERNARD-PRINCE-Episode „Les Pirates du Lokanga". Der bei Koralle in ANDY MORGAN umgetauften Serie BERNARD PRINCE widmete Hermann dann auch zunächst seine meiste Zeit, während der Arbeit an den sechs folgenden Abenteuern („Le General Satan" bis „La Loi de l'Ouragan") entstanden quasi parallel die Illustrationen für JUGURTHA.

Als die neue Reihe schließlich in TINTIN debutierte, erregte sie sofort in zweifacher Hinsicht Aufmerksamkeit: einerseits durch den krassen inhaltlichen Unterschied zu den bis dahin üblichen Comic-Biographien, die


NON, PAS MOI
LES ROMAINS,
LES ROMAINS.

wie die zahmen Educationals oder die diversen nach Sheriffs, Scouts bzw. Gunfightern benannten Western fast ausschließlich den Legenden huldigten, andererseits durch eine alternative Veröffentlichungspraxis, die die normalerweise vor dem Start einer großeren Serie publizierten Test-Kurzgeschichten überflüssig machen sollte. JUGURTHA begann im Gegensatz zu BRUNO BRAZIL oder BERNARD PRINCE gleich mit einer langen allerdings in mehrere Kapitel aufgeteilten - Folge. Diese Kapitel konnten dem Verlag ebenfalls über das Leserecho Aufschluß geben, sie hatten aber den kommerziellen Vorteil, daß sie später zusammengefaßt als reguläre Albumepisode zweitverwertbar waren. Dafür nahm man bei der Erzählung eine für francobelgische Verhältnisse etwas geringere epische Breite in Kauf. Im Falle JUGURTHA hieß das u.a., daß für die Vorgeschichte (die verschiedenen Punischen Kriege) nur eine halbe Seite zur Verfügung stand. Und so las sich die JUGURTHA-Story in der Version Vernals:

Nach der totalen Zerstorung Karthagos durch die Römer ist Numidien zur Großmacht in Nordafrika geworden. Adherbal und Hiempsal, die Söhne des regierenden Königs Micipsa, sehen in ihrem bei der Bevölkerung sehr populären Vetter Jugurtha einen möglichen Konkurrenten. Um ihn endgültig loszuwerden, übertragen sie ihm das Kommando über die numidischen Hilfstruppen in Spanien, wo Rom gerade einen verlustreichen Kolonialkrieg führt. Wider Erwarten fällt Jugurtha aber nicht, er kann durch seine Beteiligung an dem Feldzug sein Ansehen sogar noch steigern. Als Zeuge der von den Römern an den Spaniern verübten Kriegsgreuel wird er gleichzeitig zu einem eingeschworenen Feind des Imperiums. Bei seiner Rückkehr nach Numidien wehrt Jugurtha weitere Anschläge seiner Vettern ab und erreicht schließlich seine Anerkennung als gleichberechtigter Miterbe Micipsas. Der Tod des alten Königs löst dann sofort militärische Auseinandersetzungen aus, in deren Verlauf der in die Enge getriebene Hiempsal Selbstmord begeht. Um sich Mittel für den kommenden Kampf gegen Adherbal zu beschaffen, rüstet Jugurtha eine Expedition aus, die erfolgreich der afrikanischen Goldroute des legendären karthagischen Seefahrers Hanno folgt. Durch Bestechung einflußreicher Römer kann dann zwar verhindert werden, daß der Senat einseitig zugunsten Adherbals Partei ergreift, nicht aber, daß Numidien geteilt wird. Da er sich der Unterstützung der Römer, denen Jugurtha zu gefährlich geworden ist, sicher weiß, schreckt Adherbal nun vor nichts zurück, um seinen Vetter zu vernichten. Drahtzieher dieser Komplotte sind Vipia, Adherbals verschlagene Graue Eminenz, und Massiva, ein weiteres Mitglied der numidischen Königsfamilie. Jugurtha erkennt, daß ein Konflikt mit Rom unausweichlich ist, er sammelt daher die Gegner des Imperiums und stürmt Adherbals von römischen Soldaten verteidigte Hauptstadt Cirta. Adherbal kommt auf der Flucht um, lediglich Massiva kann sich nach Rom retten, wo er den Senat zu einem Krieg gegen Numidien aufstachelt, der

große Teile des Landes verwustet. Während der Friedensverhandlungen wird Jugurtha Opfer einer neuen Intrige: Man bezichtigt ihn der Ermordung Massivas. Jugurtha muß fliehen und es ist klar, daß die Römer von jetzt an alle Kräfte aufbieten werden, um ihn zu beseitigen und die Herrschaft über Numidien an sich zu reißen.

Genau an dieser Stelle brach Vernals und Hermanns Comicfassung Anfang 1970 plötzlich ab und fand auch in der unmittelbaren Folgezeit keine Fortsetzung. Es waren im wesentlichen zwei Gründe, die zu der (vorläufigen) Einstellung führten:

Hermann zeichnete seit 1969 eine neue Serie, den Western COMANCHE. Da er pro Jahr prinzipiell nur zwei albumlange Episoden fertigstellt, mußte er entweder BERNARD PRINCE oder JUGURTHA abgeben. Er entschied sich für die Reiseabenteuer und gegen den Historien-Strip. In einem kürzlich in SCHTROUMPF LES CAHIERS DE LA BANDE DESSINEE veröffentlichten Interview mit Dominique Warfa und Serge Delsemme sagt Hermann, daß die Illustrationen für Vernals Scenario eigentlich nur auf Wunsch von Greg zustandegekommen sind und fährt dann fort: „Ich habe

mich da nicht mit Begeisterung drangesetzt, denn es gab einfach keine Unterlagen, weder für die Mode noch für die Architektur. Nur einige vage Sachen, in Stein eingraviert, ansonsten zweimal Fehlanzeige. Bei den Römern lag natürlich einiges vor, aber bei den anderen – gähnende Leere. Offen gesagt, das war echt schwierig. Was die Kleidung der Numider angeht, da mußte ich mich an Stiche halten, die man für einen alten Schmoker erfunden hatte ... Nein, ich kann wirklich nicht sagen, daß ich JUGURTHA mit Begeisterung gezeichnet hätte, ich habe das natürlich ernsthaft, professionell gemacht, nur eben ohne jeden Enthusiasmus und deshalb habe ich die Serie dann ja auch fallen lassen."[3] Soweit Hermann.

Der zweite wichtigere Grund war der massive Vorwurf der Geschichtsverklitterung, den sich Vernal mit seiner Biographie eingehandelt hatte. Hierzu muß man wissen, daß der JUGURTHA-Stoff in der traditionellen Form im französischen Sprachraum weitaus bekannter ist als z.B. im deutschen, da es sich bei Numidien ja um das heutige Algerien handelt, das bis 1962 französische Kolonie war. Vernal hatte nun in Jugurtha, der in der einschlägigen Literatur mit dem Negativimage des Gewaltherrschers, Rechtsbrechers und Kriegstreibers behaftet ist, nicht nur positive Züge gesehen, sondern war ins andere Extrem verfallen – er hatte eine Figur, bei der es höchst zweifelhaft ist, ob sie sich überhaupt für irgendeine Art von Idealisierung eignet, durchweg glorifiziert. Zurückzuführen war dies u.a. auf Vernals eigentümlichen Umgang mit seiner Vorlage. Schon das erste in TINTIN erschienene Kapitel ließ erkennen, daß sich der Comic weitgehend auf Sallusts BELLUM JUGURTHINUM stürzte, also auf die bekannteste historische Darstellung des Numidienkrieges aus römischer Sicht.

Vernal war diesem Bericht bei der Abfassung seines Scenarios teilweise bis in den Wortlaut der Monologe gefolgt, hatte bei der Charakterisierung der Akteure aber stets die Gegenposition bezogen. Sallusts einseitig parteiischer Text war dadurch natürlich in keiner Weise problematisiert, sondern bloß ins Gegenteil verkehrt worden. Das ursprüngliche Heldenlied auf den siegreichen römischen Feldherrn Marius hatte sich so in eine Hommage auf den rebellischen numidischen König Jugurtha verwandelt. Es war ein Comic entstanden, der auf eine Reflektion des Kriegsgeschehens verzichtete und der keine Einsichten in die politischen Hintergründe vermittelte. Aber auch wenn man den JUGURTHA-Strip nicht nach Maßstäben historisch-kritischer Dokumentation beurteilte, ließen sich mehrere inhaltliche Schwachstellen nicht übersehen: Vernal hatte Sallusts Original nur Klischeehaftes (wie etwa die Gestalt der Grauen Eminenz Vipia) hinzugefügt und bei der Ausarbeitung seiner ersten langen Comicstory offensichtlich einige Schwierigkeiten gehabt (So taucht eine Hauptperson wie Massiva ohne nähere Einführung plötzlich mitten in der Geschichte auf, eine andere wie der geistesschwache Gauda überhaupt nicht usw.).

Der Versuch mit den Mitteln des historischen Romans einen aus dem gewohnten Rahmen fallenden Actioncomic zu schaffen, war damit wegen eines unzureichenden Ansatzes schon nach der zweiten Episode gescheitert.

3.2 Die Suche nach einem neuen Konzept Die Alben III bis V

Ungeachtet der triftigen Argumente und berechtigten Einwände der Kritiker war JUGURTHA in der Comicszene auf anhaltendes Interesse gestoßen, allein schon wegen des unkonventionellen Inhalts, der populären David-gegen-Goliath-Thematik und – last not least – Hermanns ausdrucksstarker Grafik. Als Vernal, der sich nach dem Ende seiner Serie erneut als Journalist betätigt hatte, 1975 wieder zum Verlag Lombard zurückkehrte (er übernahm dort schließlich sogar den Posten des TINTIN-Chefredakteurs), einigte man sich sofort auf eine Fortsetzung. Die Welle der engagierten Politcomics gehörte zu dieser Zeit bereits der Vergangenheit an, inzwischen hatte ein Trendwechsel in Richtung Fantasy stattgefunden. Eine weitere Umsetzung der Biographie stand deshalb von Anfang an nicht zur Debatte. Jugurtha hatte seine bei der Kritik mit negativen Assoziationen besetzte Rolle als Freiheitskämpfer endgültig ausgespielt. Zwei Möglichkeiten boten sich an: Man konnte die Reihe mit völlig frei erfundenen Stories entweder vor einer rein fiktiven Kulisse oder vor dem gewohnten Hintergrund (der Welt der Antike etwa um das Jahr 100 vor unserer Zeitrechnung) weiterlaufen lassen. Vernal entschied sich für die zweite Alternative, wollte aber zunächst auch mehr fantastisch orientierte Elemente miteinbeziehen. So wurde schon auf der ersten Seite des dritten Albums „La

Nuit des Scorpions" die Handlung der vorangegangenen Bände stark gerafft ein für allemal zum Abschluß gebracht: Jugurtha fällt nach einem geschickt geführten Guerillakrieg durch Verrat in die Hände seiner Gegner Marius und Sulla, römische Truppen besetzen Numidien. Darauf tritt der Historiker Sallust auf und erklärt: „Meine Geschichte von JUGURTHA schließt hier. Genau an dieser Stelle. Ohne jeden Epilog. Man sagt, daß Jugurtha im Gefängnis gestorben sei, aufgrund der schlechten Behandlung, die ihm dort zuteil wurde ... In Rom kursieren jedoch noch andere Gerüchte, seltsame Geschichten über Jugurtha und einen namens Chabrias. Ich setze das Gerede der Leute nicht mit der historischen Wahrheit gleich. Trotzdem achte ich auf solche Gerüchte, da sie – sich verstärkend – damit enden, daß sich Legenden bilden." Durch diese Zeilen wurde auch für jeden Leser unmißverständlich klar, daß die Serie mit der Weiterführung ihr Aussehen radikal ändern würde. „La Nuit des Scorpions" schildert dann, wie der in tiefe Depressionen verfallene Jugurtha im Mamertinus-Kerker auf seine Hinrichtung wartet. Der damit beauftragte Chabrias, ein ehemaliger Handlanger Adherbals, täuscht den Tod des Gefangenen aber nur vor, weil er sich von Jughurta eine Befreiung seines Landes von der Römerherrschaft erhofft. Der Exkonig ist jedoch des Kriegführens müde und weigert sich den Kampf wiederaufzunehmen, er beschränkt seine Revanche auf die romischen Adeligen, die sich an der Eroberung Numidiens bereichert haben. Danach bricht er mit dreihundert numidischen Familien auf, um irgendwo außerhalb des römischen Machtbereichs neuanzufangen. Im vierten Album „L'Ile de la Resurrection" gelangen die Numider auf eine geheimnisumwitterte von ihnen Utopia genannte Insel, auf der sie die Ruinen einer untergegangenen überragenden Zivilisation und sogar die Nachfahren der Atlanter entdecken. Das fünfte Album „La Guerre des 7 Collines" erzählt vom Beginn der römischen Invasion Galliens. Den Galliern gelingt ihrerseits noch einmal ein Vorstoß gegen die Hauptstadt des Imperiums, an dem sich auch Jugurtha beteiligt. Er kann über die Brandschatzung Roms allerdings keine Genugtuung mehr empfinden, trennt sich von seinen Gefährten und beschließt allein weiterzuziehen.

Mit der Abkehr vom historischen Roman und von Sallusts Geschichtswerk fehlte Vernal eine Vorlage, die ihm als Richtschnur dienen konnte.

Vor wie große Probleme ihn das stellte, zeigt sich daran, daß er drei komplette Alben brauchte, um zu einem neuen die Serie tragenden Konzept zu finden. Die JUGURTHA-Story ließ so durch die gleichzeitige Verwendung von fantastischen Versatzstücken (Atlantis-Mythos) und stark abgewandelten historischen Ereignissen (Kimbern- und Teutonen-Krieg) eine eindeutige klare Linie vermissen. Hinzu kam, daß kein bruchloser Übergang gelungen war, die Titelfigur in den neueren Geschichten keine Gemeinsamkeiten mehr mit der der frühen aufwies und außerdem zugunsten einer Nebenperson wie Chabrias in den Hintergrund gedrängt worden war. „Man ist jetzt bei JUGURTHAS SOHN, JUGURTHAS RÜCKKEHR oder JUGURTHA GEGEN MACISE angelangt" wie Hermann (unter Anspielung auf die Praktiken gewisser Filmproduzenten, Erfolgsstreifen ohne große Rucksicht auf Kontinuität fortzusetzen) treffend kommentierte.[4]

Aber nicht nur inhaltlich – auch zeichnerisch war der neue JUGURTHA hinter den Erwartungen zurückgeblieben. Ab der dritten Episode hatte der 1948 geborene Franz Drappier, der Illustrator von Vicqs KORRIGAN, die Nachfolge Hermanns angetreten. Der Unterschied zwischen den in jeder Hinsicht stimmigen Zeichnungen von Hermann und der perspektivisch ungenauen von Franz war beachtlich, dazu machte sich der Wegfall einer klar gegliederten Seitenaufteilung negativ bemerkbar. Auch der langsame Qualitatsanstieg von Franz' Grafik konnte nicht darüber hinwegtäuschen, daß JUGURTHA mit den Alben 3 bis 5 auf das Niveau einer Durchschnittsserie abgesunken war.

3.3 Das große Reiseabenteuer Die Alben VIff.

Die sechste Episode brachte eine weitere Neuorientierung, die der JUGURTHA-Serie endlich wieder zu einem ihr bis dahin fehlenden gradlinigen Handlungsablauf verhalf. Vernal hatte sich an das Erfolgsrezept der klassischen Historienstrips erinnert. Comics mit „realem" Hintergrund beziehen ihre Authentizität und Glaubwürdigkeit ja im wesentlichen daraus, daß der Autor seine Story mit der Zeitgeschichte verknupft und seine Helden irgendwann in Kontakt mit tatsachlichen Beruhmtheiten der jeweiligen Epoche bringt. Erinnert sei nur an PRINZ EISENHERZ, wo Hal Foster u.a. den romischen Heerführer Aetius, Kaiser Valentinian III. oder den Vandalenkönig Geiserich aufgeboten hat, um sein Epos einer Chronik anzunähern, an die Blueberry-Abenteuer, in denen Charlier den Chiricahuahäuptling Cochise oder den Gunman Wild Bill Hickock auftreten ließ oder auch an JÖRG, Hansrudi Wäschers Serie über den Dreißigjährigen Krieg, in der die bekannteste Gestalt jener Zeit, der kaiserliche Generalissimus Wallenstein, eine Hauptrolle spielte. Die Einbeziehung historischer Persönlichkeiten und Ereignisse erhöht zweifellos den Reiz eines realistischen Comics, auch wenn der damit signalisiert hohe Anspruch auf historische Genauigkeit höchst selten eingelöst werden kann. Das sechste JUGURTHA-Album vollzog nun die Rückkehr zu einer realistischen Geschichtsserie, ähnlich wie beim dritten gab es auch hier zwei Einführungsseiten, die die abermalige Wende des Geschehens verdeutlichten. Vernal beschränkte die Verbindungen zur vorangegangenen Handlung erneut auf ein Minimum und übernahm von den bisherigen Akteuren lediglich Vania, eine selbstbewußte Frau, die kurz in der 5. Episode aufgetaucht war und die nun Jugurthas Gefährtin wurde.

„Les Loups de la Steppe" beginnt damit, daß Jugurtha und Vania von kretischen Piraten gefangengenommen und nach Kleinasien gebracht werden, wo sie getrennt als Sklaven verkauft werden sollen. Jugurtha kommt so an den Hof des Königs Mithridates von Pontus, der die Kriege Roms in Gallien und Afrika dazu nutzen will, um sich an der Schwarzmeerküste ein eigenes Großreich zu schaffen. Als Bewunderer Alexander des Großen plant der machtgierige Mithridates außerdem die Wiederherstellung des griechischen Imperiums (Der Versuch, dies Vorhaben zu verwirklichen, führte später zum Konflikt mit Rom und dann zu einem der blutigsten Kriege der Antike). Als Jugurtha unfreiwillig pontischen Boden betritt, trifft Mithridates gerade die ersten Vorbereitungen um seine ehrgeizigen Pläne in die Tat umzusetzen. Jugurtha wird zum Kriegsdienst gepreßt, kann aber noch vor Ausbruch der Kämpfe fliehen und sich zu den Gegnern des Königs, den Skythen, durchschlagen. In den Ruinen der einstigen hethitischen Hauptstadt Hattusa

findet er dann die erste Spur der nach Innerasien verschleppten Vania. Nachdem Jugurtha eine Begegnung mit dem Eremiten Barkou, dem skytischen „Hüter der Steppe", der ihn ebenfalls für seine Zwecke mißbrauchen will, nur knapp überlebt hat, dringt er weiter nach Osten vor, bis er Vania endlich in der Nähe der chinesischen Mauer befreien kann.

In „La grande Muraille" befinden sich Jugurtha und Vania in China, einem gleichfalls von Wirren heimgesuchten Land. Bei ihrer Ankunft mobilisiert die herrschende Han-Dynastie alle Kräfte gegen die Hunnen, die sich mit einer Reihe weiterer Nomadenvölker verbündet haben, um das Reich hinter der „großen Mauer" zu unterwerfen. Durch die Machenschaften der skrupellosen Prinzessin Lin gerät Jugurtha zwischen die Fronten.

Mit dem sechsten Album loste sich Vernal völlig vom ursprünglichen JUGURTHA-Stoff er schuf praktisch eine neue Serie, für deren Verständnis eine Kenntnis der fünf vorangegangenen Episoden nicht notig war. Parallel dazu erfolgte ein Schauplatzwechsel, die Handlung konzentrierte sich nicht mehr auf den Mittelmeerraum, Jugurtha konnte als rastloser Abenteurer fortan in allen Teilen der antiken Welt agieren. Die Geschichte verlief endlich frei von Bruchen vor einer klar bestimmbaren Kulisse, auch wenn Vernal anders als beim Start der Reihe jetzt keine Schilderung historisch verbürgter Tatsachen mehr anstrebte. Das sechste Album bedeutete gleichzeitig in grafischer Hinsicht eine entscheidende Wende. Franz hatte seinen Stil inzwischen enorm weiterentwickelt und eine faszinierende Arbeit abgeliefert.

Fazit

Die diversen Zäsuren innerhalb der JUGURTHA-Serie machen es schwierig, die gesamte Reihe angemessen zu beurteilen. Die Alben 1 und 2 waren als Experiment gedacht und sollten auch als solches gewertet werden. Es bleibt festzuhalten, daß sie zu den ersten historischen Comics gehörten, die das tradierte Bild nicht kritiklos übernahmen, auch wenn sie nichts Überzeugendes an seine Stelle zu setzen wußten. Insgesamt zwei Bände, mit denen sich schon wegen Hermanns exzellenter Zeichentechnik eine Beschäftigung lohnt.

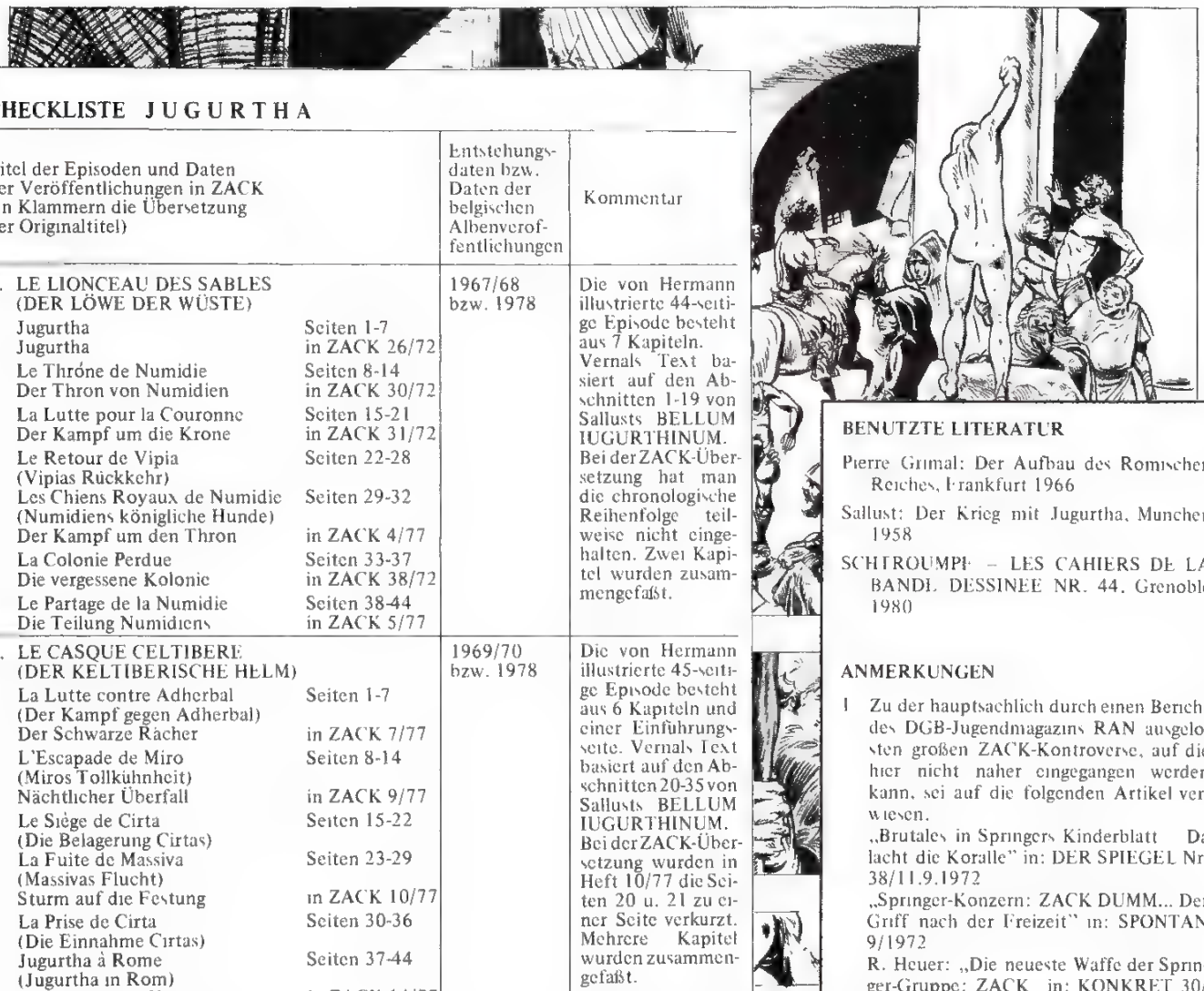
Die Alben 3 bis 5 bilden den Tiefpunkt der Serie und sind nur für Komplettsammler von Interesse.

Die Alben 6ff. zahlen durch ihre brilliante Grafik und Erzählweise zu den qualitativ besten francobelgischen Actioncomics, sie dürften diejenigen Bände sein, an die man sich später erinnern wird, wenn die Rede auf die JUGURTHA-Serie kommt.

CHECKLISTE JUGURTHA

Titel der Episoden und Daten der Veröffentlichungen in ZACK (In Klammern die Übersetzung der Originaltitel)	Entstehungsdaten bzw. Daten der belgischen Albenveroffentlichungen	Kommentar
1. LE LIONCEAU DES SABLES (DER LÖWE DER WÜSTE) Jugurtha Seiten 1-7 Jugurtha in ZACK 26/72 Le Thróne de Numidie Seiten 8-14 Der Thron von Numidien in ZACK 30/72 La Lutte pour la Couronne Seiten 15-21 Der Kampf um die Krone in ZACK 31/72 Le Retour de Vipia Seiten 22-28 (Vipias Rückkehr) Les Chiens Royaux de Numidie Seiten 29-32 (Numidiens königliche Hunde) Der Kampf um den Thron in ZACK 4/77 La Colonie Perdue Seiten 33-37 Die vergessene Kolonie in ZACK 38/72 Le Partage de la Numidie Seiten 38-44 Die Teilung Numidiens in ZACK 5/77	1967/68 bzw. 1978	Die von Hermann illustrierte 44-seitige Episode besteht aus 7 Kapiteln. Vernals Text basiert auf den Abschnitten 1-19 von Sallusts BELLUM IUGURTHINUM. Bei der ZACK-Übersetzung hat man die chronologische Reihenfolge teilweise nicht eingehalten. Zwei Kapitel wurden zusammengefaßt.
2. LE CASQUE CELTIBERE (DER KELTIBERISCHE HELM) La Lutte contre Adherbal Seiten 1-7 (Der Kampf gegen Adherbal) Der Schwarze Rächer in ZACK 7/77 L'Escapade de Miro Seiten 8-14 (Miros Tollkühnheit) Nächtlicher Überfall in ZACK 9/77 Le Siège de Cirta Seiten 15-22 (Die Belagerung Cirtas) La Fuite de Massiva Seiten 23-29 (Massivas Flucht) Sturm auf die Festung in ZACK 10/77 La Prise de Cirta Seiten 30-36 (Die Einnahme Cirtas) Jugurtha à Rome Seiten 37-44 (Jugurtha in Rom) Sieger ohne Hoffnung in ZACK 14/77	1969/70 bzw. 1978	Die von Hermann illustrierte 45-seitige Episode besteht aus 6 Kapiteln und einer Einführungsseite. Vernals Text basiert auf den Abschnitten 20-35 von Sallusts BELLUM IUGURTHINUM. Bei der ZACK-Übersetzung wurden in Heft 10/77 die Seiten 20 u. 21 zu einer Seite verkurzt. Mehrere Kapitel wurden zusammengefaßt.
3. LA NUIT DES SCORPIONS (DIE NACHT DER SKORPIONE)	1975/76 bzw. 1978	Ab dieser 45-seit. Episode übernahm Franz die Serie.
4. L'ILE DE LA RESURRECTION (DIE INSEL DES NEUBEGINNS)	1976 bzw. 1 79	Diese Episode umfaßt 44 Seiten.
5. LA GUERRE DES 7 COLLINES (DER KRIEG UM DIE 7 HÜGEL)	1976/77 bzw. 1979	Diese Episode umfaßt 44 Seiten.
6. LES LOUPS DE LA STEPPE (DIE WÖLFE DER STEPPE)	1977 bzw. 1980	Diese Episode umfaßt 46 Seiten.
7. LA GRANDE MURAILLE (DIE GROSSE MAUER)	1978 bzw. 1980	Diese Episode umfaßt 46 Seiten.
8. LE PRINCE ROUGE (DER ROTE PRINZ)	1978/80 bzw. 1981	Diese Episode umfaßt 44 Seiten.

Für 1982 ist die Veröffentlichung des 9. Albums LE GRAND ZEBRE SORCIER vorgesehen



BENUTZTE LITERATUR

Pierre Grimal: Der Aufbau des Romischen Reiches, Frankfurt 1966

Sallust: Der Krieg mit Jugurtha, Munchen 1958

SCHTROUMPF – LES CAHIERS DE LA BANDE DESSINEE NR. 44. Grenoble 1980

ANMERKUNGEN

1 Zu der hauptsachlich durch einen Bericht des DGB-Jugendmagazins RAN ausgelosten großen ZACK-Kontroverse, auf die hier nicht naher eingegangen werden kann, sei auf die folgenden Artikel verwiesen.
„Brutales in Springers Kinderblatt Da lacht die Koralle" in: DER SPIEGEL Nr. 38/11.9.1972
„Springer-Konzern: ZACK DUMM... Der Griff nach der Freizeit" in: SPONTAN 9/1972
R. Heuer: „Die neueste Waffe der Springer-Gruppe: ZACK in: KONKRET 30/7.12.1972

2 Während BLUEBERRY wie JUGURTHA Jahre spater weitergeführt wurde, strich man CORTO MALTESE (bzw. die Pilotstory SÜDSEEBALLADE) und VALERIAN vollstandig aus dem Programm. Von TANGUY ET LAVERDURE erschien im Magazin nach 1973 nur noch eine einzige völlig umgetextete Dargaud-Geschichte („Heißes Pflaster Izmir"), die restlichen Episoden (darunter die Fortsetzung des in Arabien spielenden „Leutnant Doppelknall"-Abenteuers) sind bis heute in Deutschland unpubliziert geblieben

3 SCHTROUMPF, Seite 15

4 SCHTROUMPF, Seite 16

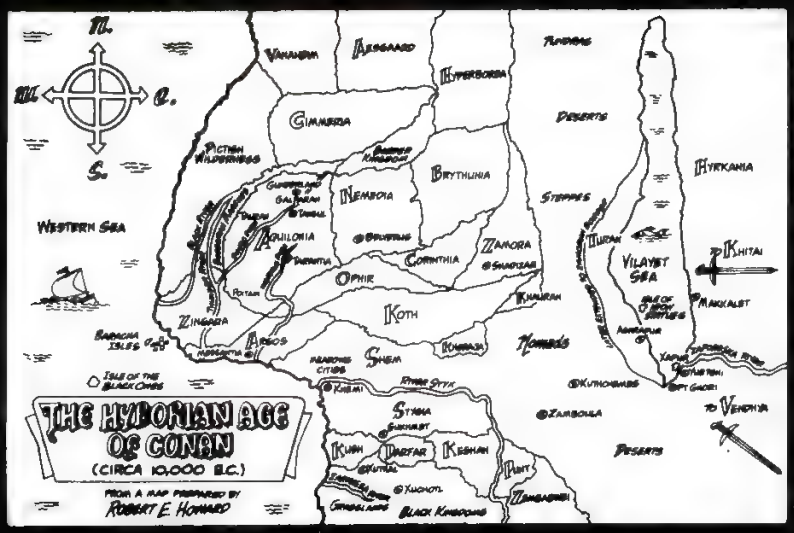
Stan Lee presents

THE SAVAGE SWORD OF CONAN™

The Barbarian

IV. FOLGE

Im Anschluß an das Abenteuer „Der Teufel aus Eisen" gelingt es Conan, seine Kozaken zu einer furchterregenden Bande aufzubauen, bevor sie endgültig durch die Übermacht der Truppen König YEZDIGERDs von Turan geschlagen werden. Die Überlebenden folgen Conan nach IRANISTAN, wo sie sich KOBAD SHAM, einem der erbittertsten Rivalen Yezdigerds, als Söldner anschließen.



„Wisse, oh Prinz, daß zwischen den Jahren, als die Ozeane ATLANTIS und deren strahlende Städte ertranken und den Jahren des Aufstiegs der Söhne ARYAS, ein Zeitalter existierte, in dem sich blühende Königreiche auf dem Erdball ausbreiteten, wie blaue Gewänder zwischen den Sternen: NEMEDIA, OPHIR, BRYTHUNIA, HYPERBOREA, ZAMORA mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den Türmen voller verwobener Geheimnisse; ZINGARA mit seinem Rittertum; KOTH, das an die Weidelander SHEMS grenzte; STYGIA mit seinen schattenhaften Gräbern; HYRHANIA, dessen Ritter Stahl, Seide und Gold trugen.
Aber das stolzeste Königreich der Welt war AQUILONIA, die Vormachtstellung im verträumten Westen ausübend. Hierher kam CONAN, der Cimmerianer, schwarzhaarig, finsterblickend, das Schwert in der Hand, ein Dieb und Totschläger von großer Melancholie und großer Fröhlichkeit – die juwelenbesetzten Throne der Erde mit seinen Füßen tretend.
Die Nemedianische Chronik

Text: Roy Thomas
Zeichner: John Buscema und Tony Dezuniga
Übersetzung: Manfred Wüsthoff
Lettering: Doris Ballmann

The Savage Sword of CONAN erscheint alle 6 Wochen in der Sprechblase, im Norbert Hethke Verlag.

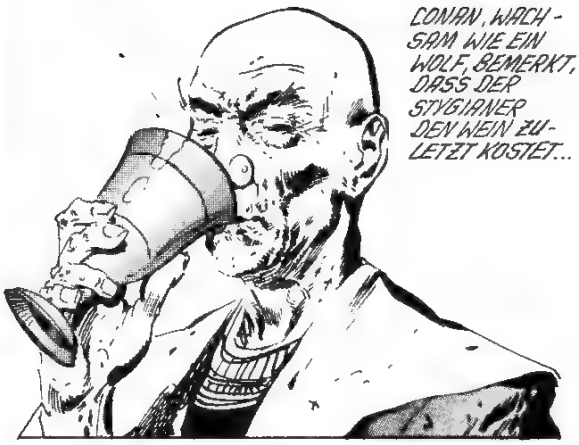
Copyright © 1982 by Conan Properties, Inc., all rights reserved. Published under Licence from Marvel Comics Group, a division of Cadence Industries Corporation.

... DENN SIE SUCHEN DEN TOD MEHR, ALS DAS LEBEN.
UND DEIN HÖCHSTES ZIEL ?
DU HAST ES NATÜRLICH ERRATEN.
ICH WERDE DIE WELT BEHERRSCHEN!
DIE KÖNIGE AUF IHREM THRON WERDEN NUR MARIONETTEN SEIN, DIE AN MEINEN FÄDEN TANZEN!
DIE MACHT WIRD MIR GEHÖREN ... WAS IST GROSSARTIGER?
WO IST DAS MÄDCHEN NANAIA ?
DIE TEUFELSANBETER VERSCHLEPPTEN SIE, NACHDEM SIE MEINEN KAMERADEN HATUSAS ERMORDETEN.
ICH WEISS NICHT, VON WEM DU SPRICHST.
DIE TEUFELSANBETER HABEN KEINE GEFANGENEN GEMACHT!
ICH WERDE JETZT KHAZA WIEDER RUFEN LASSEN.
DER STYGIANER WIRD DIR DEIN ZIMMER ZEIGEN, FÜR DIE ZEIT, BIS DER TIGER ZURÜCKKEHRT.
IM STILLEN VERGLEICHT CONAN DIE ABSOLUTEN MACHTANSPRÜCHE DES MAGUS MIT DER ROLLE JENES GEHEIMNISVOLLEN TIGERS, DER ÜBER SEIN SCHICKSAL ENTSCHEIDEN SOLL.
OFFENSICHTLICH IST IRRTARS MACHT NICHT SO GROSS, WIE ER VORGIBT... DAS SOLLTE MAN SICH MERKEN.
ESSEN UND TRINKEN WIRD DIR SERVIERT.
DU BIST KEIN GEFANGENER. NIEMAND WIRD DICH BEWACHEN.
TROTZDEM, MUSS ICH DICH BITTEN, DEIN GEMACH NICHT ALLEIN ZU VERLASSEN.
MEINE MÄNNER SIND FREMDEN GEGENÜBER MISSTRAUISCH. SO LANGE DU NOCH NICHT EINGEFÜHRT BIST...
DER REST DES SATZES VERFLIEGT IN BEDEUTUNGSVOLLEM SCHWEIGEN.
WORTLOS FÜHRT DER STYGIANER CONAN AN DEN WACHEN VORBEI...
... DURCH EINEN ENGEN GANG...

... IN EINEN FENSTERLOSEN RAUM, DER MIT WANDTEPPICHEN BEHÄNGT IST.
< ICH HOFFE, DASS ES DIR GEFÄLLT, MEIN FREUND. >
DA KHARIA AUF STYGIANISCH SPRACH, ANTWORTET CONAN NICHT.

WEIN AUS KYROS, MILORD... UND ETWAS ZU ESSEN.
AHA! ENDLICH EINE SPRACHE, DIE ICH VER- STEHE.

WENN DU MIR JETZT DIE EHRE ERWEIST, DIESE DELIKATESSEN ZU PROBIEREN...!
DU BIST SEHR MISSTRAUISCH.
ABER NATÜRLICH.


CONAN, WACHSAM WIE EIN WOLF, BEMERKT, DASS DER STYGIANER DEN WEIN ZULETZT KOSTET...

...UND DASS ER BEIM HINAUSGEHEN ETWAS UNSICHER AUF DEN BEINEN STEHT.
EINE FRAU... SCHÖN WIE DER SONNENAUFGANG, WIRD DICH ZU DEINER... UNTERHALTUNG BESUCHEN...
GUT.
ER BEMERKT EBENFALLS, DASS EIN WACHTPOSTEN VOR SEINER TÜR STEHT.
ALSO HAT VIRATA GELOGEN... DAS WAR ZU ERWARTEN.

IN DEN WEIN GEMISCHT - SO SCHWACH, DASS NUR SEINE BARBARENHARTEN NÜSTERN ES ENTDECKTEN:
DIE DROGE DES PURPURLOTUS!
DER MAGUS PERSÖNLICH, ODER...?

NACHDEM ER SICH ÜBERZEUGT HAT, DASS DAS FLEISCH NICHT DAMIT VERSETZT IST, FÄLLT ER...
...MIT HEISSHUNGER DARÜBER HER.

GERADE, ALS ER FERTIG IST...
WER BIST DU ?
BITTE... SCHLAGT MICH NICHT, HERR, ICH HABE NICHTS GETAN !
WER REDET DENN DAVON ? ICH HABE NUR NACH DEINEM NAMEN GEFRAGT.
I.. ICH HEISSE PARUSATI.
UND DU SOLLTEST MICH DURCHSUCHEN, WÄHREND ICH VON DROGEN BETÄUBT AM BODEN LIEGE.
ICH HABE KEINE ANDERE WAHL, ALS ZU GEHORCHEN.
DIE VERBORGENEN RAUBTEN MICH, MILORD...
...EINES NACHTS, ALS ICH IN AYODHYA IM GARTEN MEINES VATERS WAR...
SEIT ETWA EINEM MONAT BIN ICH SKLAVIN DER TEUFELSANBETER.
NACH EUREM ERWACHEN SOLLTE ICH HERAUSFINDEN, OB IHR EIN SPION SEID.
ALS ICH EUCH ABER WACHEND VORFAND, WAR MEINE ENTSCHLOSSENHEIT VERFLOGEN.
BITTE TÖTET MICH NICHT !
PARUSATI, WEISST DU ETWAS VON EINER FRAU, DIE KÜRZLICH HIERHER GEBRACHT WURDE...
...VERSCHLEPPT, VON EINER BANDE DER TEUFELSANBETER ?
JA, MILORD ! SIE BRACHTEN SIE HIERHER, UM AUCH AUS IHR EINE DIRNE ZU MACHEN
ABER SIE RISS SICH LOS, PACKTE EINEN DOLCH UND ERSTACH DEN BRUDER ZAHAKS.
ZAHAK VERLANGTE IHR LEBEN.
WO IST SIE JETZT ?
ICH KANN EUCH ZU IHR BRINGEN...
HIER HINDURCH.
DAS MÄDCHEN DRÜCKT GEGEN EIN ARABESKENHAFTES MUSTER HINTER DEM WANDTEPPICH...

IRGENDWIE, MILORD, SPÜRE ICH, DASS IHR EUCH DIESEN TEUFELN NICHT ANSCHLIESSEN, SONDERN SIE VERNICHTEN WOLLT.
RICHTIG... MIT ZAHAK FANGE ICH AN.
ER SCHLÄFT INMITTEN SEINER KRIEGER... ZU VIELE, SELBST FÜR EUCH.
WENN IHR ABER VERSPRECHT, MIR NICHTS ZU TUN UND MICH ZU BEFREIEN...
WENN ICH KANN.
JETZT GEH WEITER.
HIER ENTLANG! DIE WACHE WIRD NIEMANDEN IN EUER ZIMMER LASSEN, BIS ICH ES VERLASSEN HABE. SO SIND WIR VORERST UNGESTÖRT.
VIELLEICHT HILFT UNS DIESES SCHWERT....!
CROM! WIE ZUM TEUFEL..?
EIN JUNGER VENDHYANER PLANTE DIE FLUCHT UND WOLLTE MICH MITNEHMEN.
ER ZEIGTE MIR DIESEN GEHEIMGANG.
UND?
ER WURDE GEFANGEN UND GEFOLTERT, ABER ER STARB, OHNE MICH ZU VERRATEN.
KOMMT!
IN VÖLLIGER FINSTERNIS STEIGEN SIE HINAB, BIS CONAN SPÜRT, DASS SIE UNTER DEM PALAST SIND. DANN ENDLICH...
HIER, HINTER DIESER TÜR!
NANAIR IST IN DER ZELLE DORT HINTEN...

... ABER SIE IST NICHT UNBEWACHT. KANNST DU DEN HYRKANIANER ERSCHLAGEN?
ER IST EIN KRÄFTIGER SCHWERTKÄMPFER!
ALS ANTWORT SPRINGT CONAN IN DEN GANG.
KATZENARTIG WIRBELT DER POSTEN HERUM.
SEINE BEFEHLE SIND KLAR.
SOFORT GEHT ER ZUM ANGRIFF ÜBER.
PARUSATI WOHNT EINEM BEACHTLICHEN SCHAUSPIEL BEI.
TÖDLICH BLITZEN DIE SCHWERTER IN DER SPÄRLICHEN BELEUCHTUNG...
... ALS SEIEN SIE KÖRPERTEILE, DER SIE SCHWINGENDEN LEBEWESEN!
SEKUNDEN SPÄTER KÄMPFT DER HYRKANIANER VERZWEIFELT UM SEIN LEBEN.
ER GLAUBT, EINE LÜCKE IN DER DECKUNG SEINES GEGNERS ZU ENTDECKEN...

DOCH ER IRRT... ZUM ERSTEN UND LETZTEN MAL.
GGAAA*

DU HAST IHN BESIEGT!
WAS HATTEST DU DENN ERWARTET? ER...
CONAN! WELCH EIN KAMPF. WIE GERNE WÄRE ICH DABEIGEWESEN!
HAH! DAS KANN NUR NANAIA SEIN!

GANZ RECHT! ICH HATTE SCHON ALLE HOFFNUNG AUFGEGEBEN
TROTZDEM, HABEN WIR VOR EINBRUCH DER DUNKELHEIT KEINE CHANCE.

WANN WIRD DIE ABLÖSUNG DIESES POSTENS AUFTAUCHEN?
SIE WECHSELN ALLE VIER STUNDEN. DIESER HAT GERADE ERST BEGONNEN.
ICH KANN'S NICHT FASSEN. DU KAMST WIRKLICH WEGEN MIR!

VERGISS ES! WIR VERSTECKEN UNS HINTER DIESER TÜR, BIS...
NICHT DORT HINDURCH, MILORD!
ODER WOLLT IHR DAS TOR ZUR HÖLLE ÖFFNEN?
WOVON REDEST DU?

WAS IST HINTER DIESER TÜR?
ICH WEISS ES NICHT! ABER DIE LEICHEN DER HINGERICHTETEN, GEFOLTERTEN UND DIE NOCH NICHT TOTEN WURDEN DORT HINDURCH GESCHLEPPT.
ICH HÖRTE SIE SCHREIEN, SCHLIMMER, ALS AUF DER FOLTERBANK.
DIE MÄDCHEN SAGEN, DASS EIN MENSCHENFRESSENDER DÄMON DORT SEIN LAGER HAT!

DAS KANN SCHON SEIN... ABER VOR EINIGEN STUNDEN SCHLEUDERTE EIN SKLAVE ETWAS DURCH DIESES TOR... WEDER MANN NOCH FRAU...
... ABER WAS ES WAR, KONNTE ICH NICHT ERKENNEN.
ZWEIFELSOHNE EIN KIND.
ICH HAB'S!

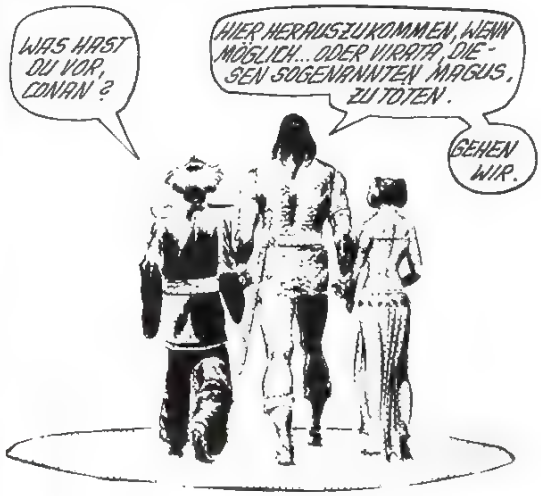
WIR LEGEN DIESEM LEICHNAM DEINE KLEIDER AN UND LEGEN IHN IN EINE DUNKLE ECKE DER ZELLE.
SIE WERDEN IHM PASSEN.
JE SPÄTER SIE DEINE FLUCHT ENTDECKEN, DESTO MEHR ZEIT BLEIBT UNS.

KEIN SCHLECHTER PLAN.

WARUM BIST DU SO ENTSETZT, PARUSATI? NOCH NIE EINE NACKTE FRAU GESEHEN?
PACK LIEBER MIT AN!
J.. JAWOHL MILORD.

NUN?
WIE SEHE ICH AUS?

WIE EINER VON YEZDIGERDS LEUTEN.
VIELLEICHT FÄLLT DER NÄCHSTE WACHTPOSTEN DARAUF HEREIN, DAER DEN HYRKANIANER UND KEINE FRAU SUCHT.
VIELLEICHT.


WAS HAST DU VOR, CONAN?
HIER HERAUSZUKOMMEN, WENN MÖGLICH... ODER VIRATA, DIESEN SOGENANNTEN MAGUS, ZU TÖTEN.
GEHEN WIR.

HIER IST MEIN GEMACH. HÖRT JETZT GENAU ZU :
ICH SCHICKTE TUBAL NACH DEN KUSHAITIS... SIE SOLLTEN DANN MORGEN FRÜH BEI DER SCHLUCHT SEIN.
NIMM MEIN SCHWERT, NANAIA. ES NÜTZT MIR IM MOMENT NICHTS.
DU MUSST DICH HIER VERSTECKEN, BIS ES SO WEIT IST.
WENN MIR ETWAS ZUSTÖSST, VERSUCHE DURCH DIESEN GANG ZU ENTKOMMEN... MIT PARUSATI, FALLS SIE ZU DIR KOMMT!
DU WIRST ZU MIR KOMMEN.
LEB' WOHL, CONAN.
GEH JETZT, PARUSATI, EHE DIE WACHE MISSTRAUISCH WIRD.
KOMME ZURÜCK, SOBALD ES DUNKEL WIRD.
SAGE DEM POSTEN, DASS DER MAGUS DICH GESCHICKT HABE.
HAST DU ALLES BEGRIFFEN, MÄDCHEN ?
ICH WERDE BEI EINBRUCH DER DUNKELHEIT ZURÜCK SEIN.
BEIM HINAUSGEHEN ZITTERT DIE SKLAVIN VOR FURCHT UND AUFREGUNG.
NACHDEM ER DEN INHALT DER WEINFLASCHE IN EINE ECKE HINTER DEN WANDTEPPICHEN GESCHÜTTET HAT...
... WIRFT ER SICH AUF DEN DIWAN...
... UND SCHLÄFT BALD DARAUF SO RUHIG, ALS BEFÄNDE ER SICH IM HAUSE EINES FREUNDES.
ER HAT DEN SCHLAF BITTER NÖTIG.

ER ERWACHT IN DEM AUGENBLICK, ALS EINE HAND DIE TÜR ZU SEINEM ZIMMER BERÜHRT...
WER IST DA?
ICH BIN'S, KHAZA, MILORD.
DER MAGUS DER SÖHNE VEZMS WÜNSCHT DICH ZU SEHEN.
DER TIGER IST ZURÜCKGEKEHRT!
EHER, ALS ERWARTET, WIE?
CONAN IST MISSTRAUISCH, ABER IHM BLEIBT KEINE ANDERE WAHL.
DIES IST NICHT DER ORT, AN DEM ICH DEM MAGUS ZUERST BEGEGNET BIN.
FOLGE MIR BITTE.
SPRECHEN KANNST DU SPÄTER...
...SEHR BALD SOGAR.
MILORD, ICH BRINGE EUCH CONAN.
ICH RIEF DICH, CIMMERIANER, UM DIR DEN TIGER VORZUSTELLEN.
DANN LASS MICH IHN BEGRÜSSEN, DAMIT ICH MICH DIR UM SO RASCHER ANSCHLIESSEN KANN.
HIER BIN ICH, CONAN.
NOCH WÄHREND ER SICH UMDREHT, HAT DER BARBAR DIE STIMME ERKANNT...

...UND WEISS, DASS SEIN SPIEL BEENDET IST!
OLGERD! OLGERD VLADISLAV!
GANZ RECHT, CONAN!
DER MANN, DER DICH IN KHAURAN VOR DEM TODE AM KREUZ BEWAHRTE... DAMIT DU MIR ZUM DANK DIE FÜHRUNG ÜBER DIE ZUAGIRS STREITIG MACHTEST...
...UND MIR ALS ABSCHIEDSGRUSS DEN ARM BRÄCHST. *
ABER ZWISCHEN UNS SIND NOCH EIN PAAR ANDERE RECHNUNGEN OFFEN, NICHT WAHR?
DREI JAHRE HABE ICH GEWARTET...
AUF DIESEN TAG, AN DEM WIR ENDGÜLTIG ABRECHNEN WERDEN!
* SIEHE SPRECHBLASE NR. 23
ERLEBEN SIE DIE NÄCHSTE FOLGE
Die Nacht des DÄMONS

Das sind die großen ACTION-Comics von CONDOR — die MARVEL-COMIC-Sonderhefte. Jetzt regelmäßig alle drei Monate neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler! Mit ausgewählten Abenteuern der MARVEL-Superhelden DIE SPINNE, DER MÄCHTIGE THOR, DIE FANTASTISCHEN VIER, DIE RÄCHER und DER SILVER SURFER!

In der erfolgreichen Serie der MARVEL-COMIC-Sonderhefte erscheinen ausgewählte MARVEL-SUPERHELDEN-Abenteuer als deutsche COMIC-Erstveröffentlichung. Die MARVEL-COMIC-Sonderhefte Nr. 1 **DER MÄCHTIGE THOR,** Nr. 2 **DIE FANTASTISCHEN VIER,** Nr. 3 ein weiteres Abenteuer des **MÄCHTIGEN THOR,** Nr. 4 **DIE RÄCHER** und der **SILVER SURFER** sind bereits im Handel erhältlich. Als MARVEL-COMIC-Sonderheft Nr. 5 präsentieren wir ein interessantes Comic-Abenteuer der **SPINNE** und des **MÄCHTIGEN THOR.** In der Ausgabe Nr. 6 kämpfen **DIE FANTASTISCHEN VIER** und der Superheld der 80er Jahre, **DIE SPINNE,** für Recht und Gerechtigkeit.

Alle MARVEL-COMIC-Sonderhefte haben einen Mindestumfang von 48 Seiten und sind sorgfältig vierfarbig auf bestem Papier gedruckt. Falls Ihr Händler die MARVEL-COMIC-Sonderhefte nicht vorrätig hat, so bestellen Sie bitte direkt beim Verlag unter Beifügung von DM 3,— (inkl. Porto + Verpackung) in Briefmarken!

TJA, OLGERD VLADISLAV... NACH ALL DIESEN MONATEN TREFFEN WIR UNS NUN ALSO WIEDER, NICHT WAHR?
ICH DACHTE, ICH ÜBERLIESS DICH DEN KLAUEN DIESES UNGEHEUERS VON EINEM SANDSCHLÄFER, DAMIT ER DICH IN DIE HÖLLE HINABSTÖSST, DIE DU VERDIENST.
DAS TRIFFT DU, CONAN AUS CIMMERIA!
DAFÜR UND AUS ANDEREN GRÜNDEN...
...WIRD ES MIR EIN BESONDERES VERGNÜGEN SEIN, DICH JETZT ZU TÖTEN!
The GHOULS of YANAIDAR

Script: ROY THOMAS Art: JOHN BUSCEMA & TONY DEZUNIGA

DANN SPRICHT VIRATA, DEN MAN AUCH DEN MAGUS NENNT:
DIESER MANN MÖCHTE SICH UNS ANSCHLIESSEN, OLGERD.
WARUM NICHT GLEICH MIT EINEM LEOPARDEN SCHLAFEN? ICH KENNE CONAN.
FRÜHER ODER SPÄTER WÜRDE ER DEINE EIGENEN LEUTE GEGEN DICH AUFHETZEN!
ICH TRAUE DEINEM RATSCHLAG IN DIESER ANGELEGENHEIT, WÜSTENTIGER.
TU, WAS DU WILLST, ER IST UNBEWAFFNET.
DU WIRST EIN INTERESSANTES ENDE FINDEN CONAN.
MAL SEHEN, OB DU IMMER NOCH SO GLEICHMÜTIG BIST, WENN DU ERST IN KHAURAN AM KREUZ HÄNGST.
FESSELT IHN, MÄNNER...
ABER OLGERD HAT VERGESSEN, WIE GEFÄHRLICH DER SCHWARZMÄHNIGE BARBAR SEIN KANN...
KRAHH!!
... IM NÄCHSTEN AUGENBLICK GEHT OLGERD ZU BODEN...
... BEVOR SICH CONAN JEDOCH DESSEN SCHWERT SCHNAPPEN KANN, IST OLGERDS KOTHIANISCHER SPIESSGESELLE ÜBER IHM...
ICH WUSSTE, DASS OLGERD EIN NARR WAR, WEIL ER DICH NICHT SOFORT AUFSPIESSTE, BARBAR!
NUN, KOTHIANER...
... WENN DU DICH FÜR'S AUFSPIESSEN INTERESSIERST...
... DAS KANNST DU HABEN!
ALL DIES GESCHIEHT MIT BLITZARTIGER GESCHWINDIGKEIT.

ALS DIE ANDEREN NUN HEREINSTÜRMEN, WERDEN SIE VON DEM FURCHTERREGENDSTEN SCHWERTKÄMPFER, DER JE IN DIESEM BLUTRÜNSTIGEN, HYBORIANISCHEN ZEITALTER LEBTE, EMPFANGEN!
...WÄHREND VOR IHM EIN HYRKANIANER ENTSETZT AUFSCHREIT!
SELBST DIE HINTER IHM STEHENDEN ZUAGRS WERDEN VON SEINER SCHNEIDE NICHT VERSCHONT...

MITTEN UNTER SEINEN GEGNERN WÜTET CONAN MIT MÖRDERISCHEM SCHWERT.
EIN STYGIANER STÜRZT MIT SEINEN KRUMMSÄBEL AUF IHN ZU...

...NUR, UM EINE SEKUNDE SPÄTER MIT BLUTÜBERSTRÖMTEM ARMSTUMPF DAVONZUTAUMELN!

CONAN BILDET DAS ZENTRUM EINES WIRBELSTURMES AUFBLITZENDER SCHWERTER.
VIELE DER GESETZLOSEN WERDEN IN DEM HANDGEMENGE VON IHREN EIGENEN KAMERADEN NIEDERGESCHLITZT!

ERSCHRECKT ÜBER DAS VERHEERENDE WÜTEN EINES EINZELNEN MANNES, HALTEN DIE ÜBERLEBENDEN FÜR EINEN AUGENBLICK INNE.
WÄHREND ER HERUMWIRBELT, ERBLICKT CONAN, STARR AN EINE SÄULE GEPRESST, DEN MAGUS...

DANN, ALS SICH SEINE MÄCHTIGEN BEINMUSKELN ZUM SPRUNG VORBEREITEN...

BOGENSCHÜTZEN

... LEGT EURE PFEILE AN!

EINE GRUPPE HYRKANISCHER WACHLEUTE HAT DEN RAUM BETRETEN, IHRE GESPANNTEN BOGEN VOR DAS KINN HALTEND.

DIE WUCHT IHRER PFEILE WIRD MÜHELOS SEIN KETTENHEMD DURCHDRINGEN, BEVOR ER DEN MABUS ERREICHT HAT...

NOCH WÄHREND DAS KOMMANDO GEGEBEN WIRD...

LOS!

... WIRFT SICH CONAN ZU BODEN...

...UND DIE PFEILE SCHWIRREN WENIGE ZENTIMETER ÜBER SEINEM RÜCKEN DURCH DIE LUFT!

NARREN! SPANNT SCHNELL EURE BÖGEN!

LASST DIESEN HUND ZWISCHEN EUREN PFEILEN TANZEN!

SIE ERWARTEN, DASS CONAN FLIEHT... UND MIT EINEM PFEIL IM RÜCKEN STIRBT.

STATTDESSEN SPRINGT ER BLITZSCHNELL HOCH...

...UM MIT DER GESCHWINDIGKEIT EINES GEHETZTEN PANTHERS...

... ÜBER SIE HERZUFALLEN!
SEIN RAUBTIERHAFTER ANSTURM UND SEINE SCHARFE KLINGE LASSEN EINIGE, SICH KRÜMMENDE, GESTALTEN ZURÜCK...
... ALS ER DEN FLUR ENTLANGHETZT.
WÄHREND DIE UNRUHE IM PALAST VON YANAIDAR WÄCHST, HASTET CONAN...
...DURCH LEERE GEMÄCHER, TÜREN HINTER SICH ZUSCHLAGEND!
DANN FINDET ER SICH IN EINEM SCHMALEN GANG WIEDER...
...DER ALS SACKGASSE MIT VERGITTERTEM FENSTER ENDET.
PLÖTZLICH SPRINGT EIN HYRKANISCHER BERGBEWOHNER HINTER EINER NISCHE HERVOR.

VATER! ICH BIN FREI! ICH BIN NICHT MEHR IN DER GEWALT DES IMPERIUMS
GOTT SEI DANK! ES STIMMT TATSÄCHLICH! JETZT IST KESSEL GERETTET! ICH BIN STOLZ AUF DICH, MIRA!
©1980 20th Century-Fox & Lucasfilm Ltd
VATER! SIEHST DU MICH?
SIE VERBRECHER! WIE LANGE HABEN SIE EIGENTLICH SCHON GEWUSST, DASS MEINE TOCHTER IHREN SOLDATEN ENTKOMMEN IST?
CAPTAIN BZORN AN BESATZUNG! DIE REBELLEN SIND IN DIE ZENTRALE EINGEDRUNGEN. TÖTET SIE!
©1980 20th Century-Fox & Lucasfilm Ltd

Copyright by Los Angeles Times Syndicate & COSMOPRESS, Genf

LUKE! PASS AUF DEN CAPTAIN AUF! CHEWIE UND ICH VERSUCHEN, DIE ANGREIFER IN SCHACH ZU HALTEN!
BZORN IST GETROFFEN! EIN QUERSCHLÄGER HAT IHN ERWISCHT!

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: STEFAN DOELLER

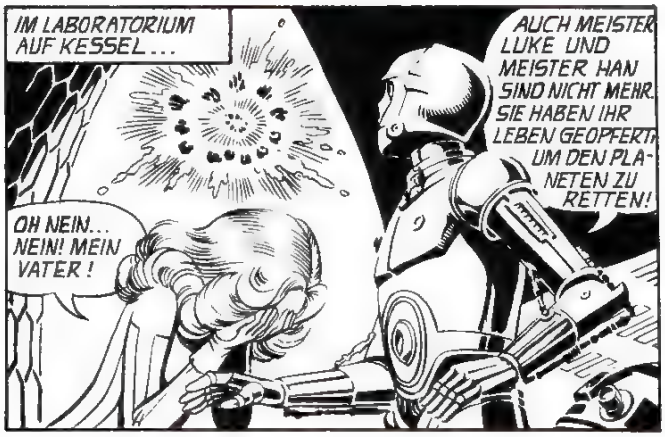
MEIN GOTT! HOFFENTLICH KOMMEN DIE BEIDEN GEGEN DIE SOLDATEN AN!
SCHIESST SIE NIEDER! WIR MÜSSEN DIE ZENTRALE ZURÜCKEROBERN!
©1980 20th Century-Fox & Lucasfilm, Ltd.
2-20

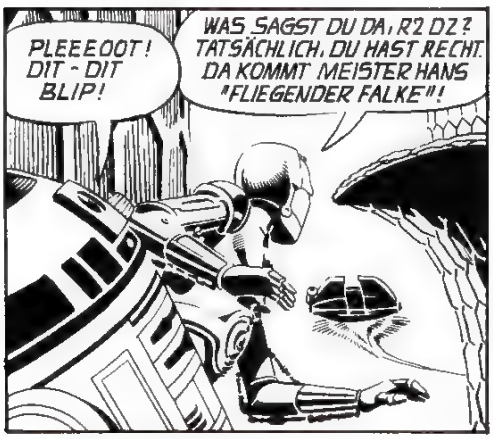
BZORN IST TOT. ABER SIE WERDEN VERSUCHEN, DEN KLIMATISATOR WIEDER IN IHRE GEWALT ZU BRINGEN.
©1980 20th Century-Fox & Lucasfilm, Ltd
2-21
MEINE ERFINDUNG DARF NICHT NOCH EINMAL IN IHRE HÄNDE FALLEN! SIE WÜRDEN NOCH MEHR PLANETEN VERWÜSTEN UND GANZE VÖLKER AUSROTTEN!
Dist by L.A. Times Synd
ES GIBT NUR EINEN WEG, DAS ZU VERHINDERN. ICH MUSS DIE STATION ZERSTÖREN! SELBST WENN WIR ALLE DABEI UMKOMMEN!

STAR WARS
TM
by MANNING AND HELM
WÄHREND HAN, LUKE UND CHEWBACCA DIE ZENTRALE VERTEIDIGEN, NIMMT PROFESSOR VOLZ RASCH EINIGE SCHALTUNGEN VOR.
SIE SOLLEN MEINE ERFINDUNG NICHT NOCH EINMAL MISSBRAUCHEN!
ICH WERDE DIE KONVERTER SO SCHALTEN, DASS EINE ENERGIEFLUSSKOPPLUNG EINTRITT. DANN WIRD DER KLIMATISATOR IN WENIGEN MINUTEN VERGLÜHEN.
PROFESSOR! WAS HABEN SIE VOR? WOLLEN SIE ETWA...

... IHR LEBENSWERK ZERSTÖREN?
DIESE STATION WIRD KEIN UNHEIL MEHR ANRICHTEN! SCHON IN WENIGEN MINUTEN WIRD SIE SICH SELBST ZERSTÖREN!
Dist by L A Times Synd

MINUTEN?! SIND SIE WAHNSINNIG?! - SCHNELL, WIR MÜSSEN VERSUCHEN, ZU MEINEM SCHIFF ZU GELANGEN!
2-22
©1980 20th Century Fox & Lucasfilm Ltd


IM LABORATORIUM AUF KESSEL...
OH NEIN... NEIN! MEIN VATER!
AUCH MEISTER LUKE UND MEISTER HAN SIND NICHT MEHR. SIE HABEN IHR LEBEN GEOPFERT, UM DEN PLANETEN ZU RETTEN!



WIR SIND JA SO FROH, DASS ALLES VORÜBER IST! WIR STEHEN TIEF IN EURER SCHULD!
WAR UNS EIN VERGNÜGEN, BLONDIE! DAS HAST DU LUKE ZU VERDANKEN! WÄRE DER JUNGE BEI DEINEM ANBLICK NICHT WEICH GEWORDEN...
Dist by L.A. Times Synd.
2-24
#51

ENDE DER EPISODE

Commode

VERKAUFSANGEBOT Oktober 1982

ANSCHRIFT: Norbert Hethke
Altneudorfer Straße 4
6901 SCHÖNAU
Tel.: 06228 / 1422
Pscnkto. 148747 - 756 Klrh
Bank: Bez.-Sparkasse Schöneu
Kto 8021487 BLZ 67251816

VERSANDBEDINGUNGEN:
Da wir in dieser Ausgabe nur Reprints anbieten, ändern sich die Versandbedingungen dahingehend, daß wir keine Bestätigung mehr verschicken.
Man kann seiner Bestellung also direkt einen Scheck beilegen oder aber die entsprechende Summe per Zahlkarte überweisen und auf dem Empfängerabschnitt unter Verwendungszweck vermerken, welche Hefte gewünscht werden.
Bitte in jedem Fall 3,-- DM für Porto und Verpackung nicht vergessen!
Ferner ist auf eine korrekte und gut leserliche Absenderangabe zu achten.
(Bestellkarten sind dieser Ausgabe beigeheftet.)

TELEFON:
Wir möchten die Fans bitten, nicht an Sonn- und Feiertagen, sowie werktags nach 19.oo Uhr anzurufen - besten Dank !

TAUSCH / ANKAUF:
Wir tauschen unsere eigenen Reprints und Neuauflagen so lange nicht wieder zurück, wie wir noch welche auf Lager haben.
Bei einem Tausch gegen Originalhefte rechnen wir 50 % des Verkaufspreises an
In jedem Fall nur sehr gut erhaltene Hefte zum Tausch anbieten

SPRECHBLASE
z. Zt. noch lieferbar: Nr. 16, 28 - 40 à 6,-- DM

Von einigen Nummern sind nur noch Exemplare mit leichten Mängeln vorhanden.
Bei der Überweisung bitte das Porto nicht vergessen! 1,-- DM bei Einzelbestellung und 1,50 DM für mehrere Exemplare.

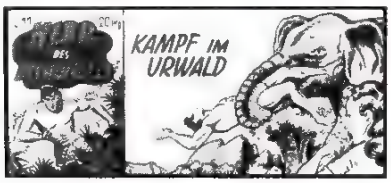
SPRECHBLASE-SAMMELMAPPEN
Stab-Sammelmappen für 8 Ausgaben, roter Kunststoff mit zweifachem Silberaufdruck "Die Sprechblase".
inkl. Porto 15,-- DM

PICCOLO-SAMMELMAPPEN
Für die Piccolo-Sammelmappen werden einzelne Bögen verkauft, in die jeweils 6 Piccolos eingesteckt werden können. Beschreibung sh. Sprechblase Nr. 36. Lieferung ab 10 Stück.
Preis pro Bogen (für 6 Hefte) 2,20 DM

Comic Nostalgie Reihe

Bei den unter der "Comic Nostalgia Reihe" angebotenen Piccolos, Kolibris, Großbänden und Büchern handelt es sich um Zweitauflagen der alten Originalhefte oder um deutsche Erstveröffentlichungen, die von uns jetzt für den Sammlerkreis in kleiner Auflage herausgegeben werden

Piccolos



AKIM SOHN DES DSCHUNGELS
Zweitauflage der 1. Piccoloserie des Lehning-Verlages, Hannover, von 1953
Nummer 1 - 80 komplett ..... 240,-- DM
Einzellieferungen: Nr. 21 - 40, 41 - 60, à 1 80 à Lief. 65,--DM

HERR DES DSCHUNGELS (AKIM)
Diese 1954 erschienene Serie ist das Bindeglied zwischen Akim Sohn des Dschungels und Akim Neue Abenteuer. Sie beinhaltet den Kampf Akims gegen seinen Rivalen Lagar und dessen Kumpan Samura.

Die Hefte Nr. 1 - 3 zeichnete Hansrudi Wäscher, Nr. 4 - 24 Augusto Pedrazza in seiner wohl besten Phase.
Nr. 1 - 24 komplett 78,--DM

BOB und BEN
Die Abenteuer dieser beiden Fliegerhelden zeichnete Hansrudi Wäscher 1963 für den Lehning-Verlag.
Nr. 1 - 9 komplett ... 32,-- DM

BLAUER PFEIL
Die von Enzo Chiomenti gezeichnete Reihe erschien 1954 bis zur Nr. 24 im Lehning-Verlag, während die italienische Serie 54 Hefte umfaßte. Mit unserer Sammlerauflage stellen wir erstmals alle 54 Heft in Deutschland vor.
Nr. 1 - 54 komplett ..... 110,-- DM

BLITZ DER ZEITUNGSJUNGE
Als Nachfolgeserie von PETERLE erschien diese Reihe 1955 im Lehning-Verlag.
Nr. 1 - 27 komplett ..... 45,-- DM

CARNERA ist ebenfalls eine Zweitauflage einer Lehning-Serie. Die Abenteuer des Boxweltmeisters erschienen 1953 als dritte Piccoloserie.
Nr. 31 - 46 zusammen ..... 64,-- DM
Die Hefte 1 - 30 sind bereits vergriffen, die fehlenden Hefte lassen sich aber relativ leicht auf dem Sammlermarkt beschaffen.

EL BRAVO - DER SCHRECKEN DER BANDITEN
El Bravo kam 1953 (als zweite Piccolo-Serie) heraus.
Einzellieferungen:
Nr. 16 - 20, 21 - 25, 26 - 30, 31 - 35
36 - 40, 41 - 45, 46 - 50
je 5 Stück 16,-- DM
Nr. 51 - 86 zusammen 98,-- DM
Nr. 1 - 86 komplett ..... 250,-- DM

FULGOR - DER WELTRAUMFLIEGER
Diese historische Science Fiction-Serie des italienischen Zeichners Augusto Pedrazza erschien 1953 - 54 im Walter Lehning-Verlag.
Nr. 1 - 48 komplett ..... 140,-- DM

HARRY DER GRENZREITER
Diese Serie schildert die Abenteuer eines Jungen, der mit seinen Freunden aus dem zerstörten Nachkriegs-Europa in die kanadische Grenzpolizei aufgenommen wird. Die Reihe lief 1953 - 1955 im Lehning-Verlag.
Einzellieferungen: Nr. 16 - 50 je 5 St. 16,-- DM
Nr. 51 - 69 zus. 56,-- DM
Nr. 1 - 69 komplette Serie ..... 210,-- DM

PETERLE
Als 6. Piccolo-Bilderserie erschien diese von Pedrazza gezeichnete Reihe ab Oktober 1953 im Walter Lehning Verlag. Sie gehört zu den "klassischen" acht Piccolo-Reihen.
Mit seinen Freunden Nick und MAC erlebt Peterle seine Abenteuer in der ganzen Welt.

1. Lieferung Nr. 1 - 23 zus. 75,-- DM
2. Lieferung Nr. 24 - 46 zus. 75,-- DM
3. Lieferung Nr. 47 - 69 zus. 75,-- DM
Nr. 1 - 69 komplett ..... 220,-- DM

SIGURD – DER RITTERLICHE HELD

Die beliebteste Comic-Actionserie erschien von 1953 bis 1968 ununterbrochen. Ihre hohe Lesergunst verdankt diese Reihe ohne Zweifel ihrem Schöpfer Hansrudi Wäscher.
In unserer Neuauflage der 324 Hefte umfassenden Serie sind bisher erschienen:

1 Lieferung	Nr. 1 – 20	zus.	72,-- DM
2 Lieferung	Nr. 21 – 40	zus.	72,-- DM
3. Lieferung	Nr. 41 – 60	zus.	72,-- DM
4. Lieferung	Nr. 61 – 80	zus.	72,-- DM
5. Lieferung	Nr. 81 – 100	zus.	72,-- DM
6. Lieferung	Nr. 101 – 120	zus.	72,-- DM
7. Lieferung	Nr. 121 – 140	zus.	72,-- DM
8. Lieferung	Nr. 141 – 160	zus.	72,-- DM
9. Lieferung	Nr. 161 – 180	zus.	72,-- DM
10 Lieferung	Nr. 181 – 200	zus.	72,-- DM
11 Lieferung	Nr. 201 – 220	zus.	72,-- DM
12 Lieferung	Nr. 221 – 240	zus.	72,-- DM
13. Lieferung	Nr. 241 – 260	zus.	72,-- DM

Weitere Lieferungen erscheinen jeweils mit Herausgabe der SPRECHBLASE.

TIBOR – SOHN DES DSCHUNGELS

Diese von Hansrudi Wäscher geschaffene Dschungel-Serie erschien von 1959 bis 1963 mit 187 Heften im Lehning-Verlag. Die ersten 10 Hefte dieser Reihe wurden nicht in den Großbänden nachgedruckt. Sie sind daher von den Sammlern sehr gesucht, zumal sie die Einführungsgeschichte der Serie beinhalten.

Nr. 1 – 10 nur zusammen ..... 36,-- DM

Kolibris

FALKENAUGE Diese Kolibri-Serie schildert die Abenteuer des letzten der Apachen in insgesamt 20 Heften.
Die Reihe erschien 1954 im Walter Lehning-Verlag als 1. Kolibri-Serie.

Nr. 1 – 20 komplett ..... 82,-- DM

GERT Diese Kolibri-Serie erschien 1955 im Lehning-Verlag mit insgesamt 24 Heften, die von Hansrudi Wäscher gezeichnet wurden. Die Serie behandelt die Abenteuer eines Schiffsjungen, nach dem literarischen Vorbild "Die Schatzinsel." Gerts Abenteuer lehnen sich jedoch nur grob an die Vorlage an.

Nr. 1 – 24 komplett..... ..... 98,--DM

JÖRG Die von Hansrudi Wäscher gezeichnete Serie erschien 1954 als zweite Kolibri-Serie im Lehning-Verlag. Sie schildert die Abenteuer eines Jungen während des 30jährigen Krieges. Kenner sind sich einig, daß diese Reihe zu den besten Produktionen Hansrudi Wäschers zu zählen ist – nicht umsonst stellen die Originalhefte auf dem Sammlermarkt eine Top-Rarität dar.
Nr. 1 – 20 komplett .. .. 82,-- DM

DER SCHWARZE REITER
Als dritte Kolibri-Serie erschien im Lehning-Verlag im September 1954 der SCHWARZE REITER. Diese Wildwest-Story erzählt die Abenteuer von Frisco Smith. Ebenso wie die Serie JORG ist die Reihe Schwarzer Reiter im Original eine absolute Rarität.
Nr. 1 – 20 komplett . .. 82,-- DM

Großbände

PICCOLO-SONDERBANDE

AKIM: "Kampf im Norden"
Neben einer deutschen Erstveröffentlichung in schwarz, weiß bringt dieser Sonderband eine große Checkliste über alle bisher in Deutschland erschienenen Akim-Stories. Er ist somit eine wertvolle Sammlerhilfe
Zeichner: Augusto Pedrazza 11,80 DM

AKIM: "Die Diamanten des Dschungels"
Dieser vierfarbige Band ist eine deutsche Erstveröffentlichung. Banditen entführen Rita und zwingen Akim zum Diamantendiebstahl. .
Zeichner: Augusto Pedrazza 15,80 DM

AKIM: "Akims großes Abenteuer"
Außerirdische landen auf der Erde, die menschenähnliche, unverwundbare Kreatur Drug flieht in Akims Dschungel – ein furchtbarer Kampf beginnt.
Picc. SB Nr. 1 – in den Originalfarben
Zeichner: Augusto Pedrazza 29,-- DM

SIGURD: "Auf der Insel der Dämonen"
Bei der Verfolgung von Entführern geraten Sigurd und seine Freunde auf eine unheimliche Insel, die für fremde Besucher zur Todesfalle wird.
Picc. SB Nr. 2 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

AKIM: "Akim in der großen Stadt"
Ein Großwildjäger fängt Kar und andere Tiere des Dschungels; Akim verfolgt ihn und seine Freunde bis nach New York
Picc. SB Nr. 4 – in den Originalfarben
Zeichner: Augusto Pedrazza 29,-- DM

FULGOR: "Piraten im Weltall"
Verbrecher erobern die erste Weltraumstation und beschießen die Erde mit Todesstrahlen – Fulgor greift ein
Picc. SB Nr. 5 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

PETERLE: "Feinde im Dschungel"
Auf der Suche nach einer versunkenen Tempelstadt geraten die Freunde in höchste Gefahr...
Picc. SB Nr. 7 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

SIGURD: "Der letzte Pfeil"
Straßenräuber, ein unheimliches Burggewölbe und ein überraschender Schluß kennzeichnen dieses spannende Sigurd-Abenteuer. .
Picc. SB Nr. 8 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

AKIM: "Akim u. die Spione des Dschungels"
Eine gefährliche Spionageorganisation errichtet in Akims Dschungel ihr Hauptquartier...
Picc. SB Nr. 9 – in den Originalfarben
Zeichner: Augusto Pedrazza 29,-- DM

RAKA: "Planet des Grauens"
Raka, Professor Black und dessen Assistentin starten eine abenteuerliche Expedition zur Venus..
Picc. SB Nr. 13 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

AKIM: "Der Dschungelteufel"
Ein fellbekleidetes, phosphorisierendes Ungeheuer zwingt Eingeborene ihm Elfenbein als Opfergabe zu bringen. Der Stamm beginnt die Elefantenjagd in Akims Dschungel
Picc. SB Nr. 16 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

SIGURD: "König der Berge"
Ein riesiger Bär aus den Bergen bedroht die Existenz eines Dorfes, Sigurd muß gegen Aberglauben und Banditentum antreten .
Picc. SB Nr. 18 – in den Originalfarben
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,-- DM

ROBINSON Zweitauflage des Comic-Klassikers von Helmut Nickel. Die Reihe erschien im Dezember 1953 im Gerstmayer-Verlag. In 125 Heften sind die Abenteuer Robinsons und seines lustigen Gefährten Xury vorwiegend von Nickel amusant und spannend geschildert. Wir haben diese 125 Hefte in 32 Bänden zusammengefaßt. Format DIN A 5, Cover 4farbig, innen s/w
Nr. 1 – 32 komplette Serie zus. 150,-- DM

Portfolio

SIGURD: GALERIE DER ERINNERUNGEN

Dieses erste deutsche Portfolio stellt eine weitere Meisterleistung des Künstlers Hansrudi Wäscher dar. Nach Motiven aus der Sigurd-Piccoloserie zeichnete und colorierte H. Wäscher 6 großformatige Bilder. Wir bringen diese Bilder in kleiner Sammlerauflage heraus, die sicherlich bald eine gesuchte Rarität ist. Die sechs vierfarbigen Drucke - Format 27 x 36 cm - werden in einer wertvoll ausgestatteten Mappe (zusätzliches Vierfarb-Titelbild mit Goldprägung) geliefert.
Durch das Überformat ist nur separater Versand möglich.

Preis: 58,-- DM

Bücher

SIGURD : EIN SCHLECHTER VERLIERER

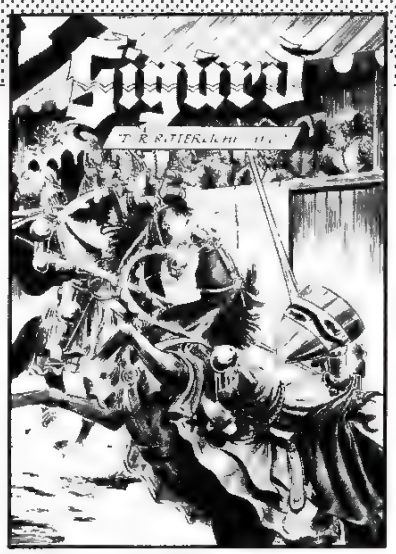
In diesem Buch veröffentlichen wir erstmals ein SIGURD-Abenteuer, das Hansrudi Wäscher 1968 zeichnete.
Zusätzlich beinhaltet das Buch eine große SIGURD-CHECKLISTE, die für jeden Sigurd-Fan einfach ein Muß ist.
Format: 21 x 30 cm,
vierfarbiger Hardcover-Einband, 80 Seiten

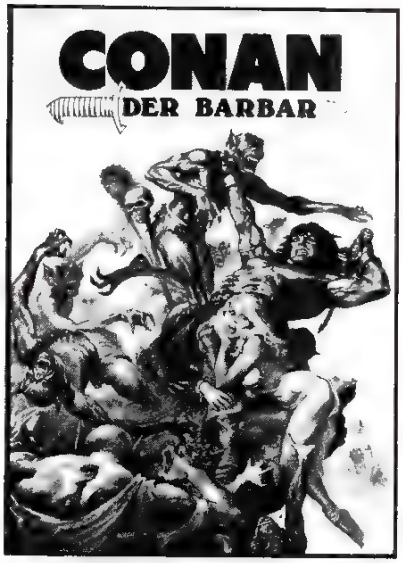
Preis: 29,80 DM

CONAN - DER BARBAR

Nach Conans großen Erfolgen in der SPRECHBLASE legen wir jetzt das erste Buch des Helden vor.
Auf 112 Seiten erlebt CONAN eines seiner größten Abenteuer - deutsche Erstveröffentlichung !
Format: 21 x 30 cm; Hardcover, innen s/w

Preis: 29,80 DM





NICK Ein Weltraum-Epos von Hansrudi Wäscher

Die Großband-Reihe NICK erschien von 1959 bis 1963 im Walter Lehning Verlag mit 121 Heften. Sie ist die Folgeserie der Piccolos" Nick der Weltraumfahrer" Nr. 1 - 139.
Die Großbände sind keine Nachdrucke der Piccolos !!
NICK ist bis heute die größte deutsche Science Fiction Comic-Serie - trotz Perry Rhodan und Star Wars. Sie ist nicht nur nach Meinung der Insider ein Meisterwerk des Künstlers Hansrudi Wäscher.
Wir legen die NICK-Großbände für die große Zahl der Fans jetzt neu auf.
In einem Buch befinden sich 5 vollständige Nick-Hefte in den herrlichen Originalfarben, d. h. auch die wunderbaren Titelbilder dieser Reihe werden reproduziert.
Jede Hardcoverausgabe in Originalgröße beinhaltet somit 120 vierfarbige Seiten, plus einem neu gezeichneten Titelbild von H. Wäscher.
Wir beginnen unsere bibliophile Buchausgabe mit den Nummern 10, 11 und 12.
Mit je 3 Neuausgaben setzen wir die Reihe dann bis Buch 25 fort. Unmittelbar daran schließen die Bücher 1 bis 9 an.
Die nächsten 3 Ausgaben (Nr. 13 - 15) werden im Herbst erscheinen. Danach geht's dann im schnelleren Rhythmus weiter.

Buch Nr. 10 (Originalhefte 46 - 50)
Buch Nr. 11 (Originalhefte 51 - 55)
Buch Nr. 12 (Originalhefte 56 - 60)

Preis pro Buch ..... 29,80 DM

BLONDER PANTHER

Im Mai 1978 legten wir die 1950 im Mertens-Verlag erschienenen 19 Blonder Panther-Hefte neu auf. In der Folgezeit haben wir die komplette Serie von 108 Heften vorgelegt, also auch die 89 Hefte, die zuvor nie in Deutschland erschienen. Dem Wunsch vieler Fans entsprechend haben wir die Einzelhefte jetzt zu 10 Büchern gebunden und mit einem Softcover versehen. Die vierfarbigen Cover zeigen jeweils eines der herrlichen alten deutschen Titelbilder, zusätzlich sind natürlich im Buch die vierfarbigen Titel der Einzelhefte vorhanden.
Leider können wir die Bände 1 u. 2 nicht einzeln abgeben.

Preis pro Band . 19,80 DM
Preis Band 1 - 10 komplett: 190,-- DM

Bibliothek der großen Comics: SIGURD

Dieses Buch beinhaltet sechs Kurzgeschichten des Zeichners Hansrudi Wäscher sowie eine ausführliche Checkliste und viele unbekannte Zeichnungen des Künstlers. Neben vierfarbigen Einzelbildern ist auch die Sigurd-Story 'Spuk auf Schloß Falkenstein" aus Harry bunte Jugendzeitschrift in den herrlichen Originalfarben wiedergegeben.
Format: 33 x 24 cm, Hardcover-Einband,
104 Seiten (16 davon vierfarbig). Der Preis für diese schöne Sammlerausgabe. 39,80 DM

METEOR - SF-Klassiker neu aufgelegt

Die Reihe METEOR erschien 1958/59 im Lehning-Verlag. Es handelt sich hier - wie bei Fulgar - um eine klassische SF-Serie.
Wir werden die 22 erschienenen Hefte in 6 Büchern herausgeben.
Format 17 x 24 cm, 112 Seiten, mit vierfarbigem Hardcover-Einband

Bisher erschienen: Band 1 19,80 DM
Band 2 19,80 DM

DIE SPRECHBLASE ist das offizielle Publikationsorgan des

DEUTSCHEN COMIC-CLUBS.

EINZELPREIS IM VERSAND
6,- DM plus 1,30 DM Porto/Verpackg.
Im ABONNEMENT
4 Ausgaben 24,- DM einschl. Porto
6 Ausgaben 35,- DM einschl. Porto
10 Ausgaben 58,- DM einschl. Porto

Liegt der Sprechblase eine Zahlkarte bei, so ist das Abonnement abgelaufen und man erhält die nächste Ausgabe nur gegen vorherige Einzahlung des Abonnementpreises. Die Mitgliedschaft im DCC verlängert sich dementsprechend.

ERSCHEINUNGSWEISE: alle sechs Wochen

Beim Abdruck von Leserbriefen behalten wir uns vor, ggf. Kürzungen vorzunehmen.

Copyright der Abbildungen bei den jeweiligen Verlagen.
Copyright der Textbeiträge beim Norbert Hethke-Verlag

HERAUSGEBER:
Doris und Norbert Hethke
Altneudorfer Straße 4
6901 Schönau
Telefon: 06228 / 1422
Postscheckkonto: 148747 - 756 Kirh.

Fortsetzung von Seite 8

SIE ZIEHEN WEITER. DIE LANDSCHAFT VERÄNDERT SICH. JE MEHR STORM UND ROTA SICH DER STADT NÄHERN, MACHEN EIS UND FELSEN GRAS, STRÄUCHERN UND BÄUMEN PLATZ. ES IST WARM, ALS SIE SCHLIESSLICH DAS FUNDAMENT DER GIGANTISCHEN KONSTRUKTION ERREICHEN.
ES IST WAHNSINNIG, STORM! SO-SO RIESIG! WIE HAT MAN DAS NUR JE BAUEN KÖNNEN?!
ICH WEISS ES NICHT. HIERFÜR BEDARF ES EINER PHÄNOMENALEN TECHNOLOGIE!
ABER, WIE KOMMEN WIR DA REIN!? MEINER MEINUNG NACH IST DIES DIE EINZIGE TÜR, UND DIE IST VERSCHLOSSEN
EINFACH ANKLOPFEN! MACHT MAN DOCH IMMER VOR GESCHLOSSENEN TÜREN. HEE! AUFMACHEN! IST DA JEMAND?
STORM UND ROTA SCHAUEN ERSTAUNT, ALS SICH DIE ENORMEN TÜREN GERÄUSCHLOS ÖFFNEN...
NUN!? WAS SAGTE ICH? WARUM SCHAUST DU SO DUMM, NUR WEIL DU NICHT AUF DIE IDEE KAMST?
DASS DU MAL EINE GUTE IDEE HAST, BEÄNGSTIGT MICH NICHT SO...
DIES IST DIE GRENZE, FREMDER!
ABER DAS HIER!!
6

DANN SCHLÄGT DER WÄCHTER ZU.
ICH BEWACHE DIE GRENZE!
ES KLAPPT! ER HAT DICH VERGESSEN!
DUCK DICH, ROTA! VERSUCHE, IHN ABZULENKEN!
ER?! ES, MEINST DU! DAS IST EIN ROBOTER!
7
UND NICHT EINER DER MODERNSTEN! ER BEKOMMT ENERGIE PER KABEL, ODER BESSER BEKAM.
ICH BE... WACHE... DIE... GGRRR...

MERKWÜRDIG, SO EIN PRIMITIVES MONSTER ALS BEWACHER EINER STADT WIE DIESER. WARUM HABEN DIE TECHNIKER SOWAS ENTWORFEN?
LASS DAS NICHT UNSERE SORGE SEIN. ICH WILL NUR WISSEN, WER UNS DIESES MONSTER GESCHICKT HAT.
WENN SICH DER UNBEKANNTE NICHT BALD SEHEN LÄSST, MÜSSEN WIR IHN SUCHEN!
STORMS WORTE HÄNGEN NOCH IN DER LUFT, ALS AUF EINMAL EIN WEISSES LICHTBÜNDEL AUS DER STADT HERAUS AUF DIE ZWEI HERABSCHIESST. SIE SCHEINEN WIE GEFROREN UND VERSCHWINDEN...
..UM ZUR GLEICHEN ZEIT IN DER STADT WIEDER AUFZUTAUCHEN!
WILLKOMMEN! ICH MUSS MICH ENTSCHULDIGEN FÜR IHR ETWAS PEINLICHES ERLEBNIS DA UNTEN. VOLLKOMMEN VERGESSEN, DOCH DIESER ANTIKE VERTEIDIGUNGSMECHANISMUS HÄTTE LÄNGST ABGESCHALTET SEIN MÜSSEN...
...TJAA, UM DIE HEKTIK IHRER ANKUNFT HERUM HABE ICH DAS...
WAS MEINEN SIE?! WIR WURDEN ERWARTET?!
ABER NATÜRLICH! WIR HABEN SIE SEIT IHRER ANKUNFT IN DIESER ZEIT AUF SCHRITT UND TRITT VERFOLGT. LOGISCH, DASS SIE AUF IHRER SUCHE NACH EINER ZEITMASCHINE HIER ANKOMMEN WÜRDEN. ICH MUSS SIE ENTTÄUSCHEN. SIE KÖNNEN WOHL WIEDER IN IHRE ZEIT ZURÜCK, ABER NACH IHRER RÜCKKEHR HÄTTEN SIE NUR NOCH WENIGE WOCHEN ZU LEBEN!
8

WAS MEINEN SIE MIT "NUR NOCH WENIGE WOCHEN ZU LEBEN"?! WAS IST DENN MIT DER ERDE GESCHEHEN??
BITTE, BITTE, NICHT SO VIELE FRAGEN AUF EINMAL. ALLES MIT DER ZEIT. ICH BRINGE SIE ERST IN IHRE GEMÄCHER.
HAHA, KEINE ANGST! SIE FÜHREN EINFACH DIE KASSETTE IHRER WAHL IN DAS COMPUTERHIRN! SO ERHALTEN SIE JEDE EINRICHTUNG, DIE SIE WÜNSCHEN. DER COMPUTER SORGT FÜR ALLES WEITERE!
ICH HABE DIE KASSETTE "BÜRGERLICH, ZWANZIGSTES JAHRHUNDERT" GENOMMEN. SOLLTE SIE DAS LANGWEILEN, KÖNNEN SIE NATÜRLICH AUCH EINE RÖMISCHE EINRICHTUNG NEHMEN ODER ETWAS MODERNES WIE "BETELGOSIANISCH, SPÄTES SECHSUNDZWANZIGSTES JAHRHUNDERT"
SPÄTER ...
MÜSSEN WIR IN DIESEM KAHLEN RAUM LEBEN?
DAS IST ALLES SEHR BEEINDRUCKEND. ABER ICH WÜRDE GERN ETWAS MEHR WISSEN ÜBER...
RUHIG, MEIN FREUND, NICHT IMMER SO HASTIG! NACH MEINEN NOTIZEN...
ZUR HÖLLE MIT DEN NOTIZEN! ICH WILL EIN PAAR ANTWORTEN, UND ICH WILL SIE JETZT!
OH! NUN GUT – ABER DAS IST SEHR UNGEWÖHNLICH.
9

WIE SIE BEIDE SCHON WISSEN, HABEN UNSERE VORVÄTER DIESE STADT GEBAUT, UM DEM UNHEIL, DAS SIE DERZEIT PLAGTE, ZU ENTFLIEHEN.* SEITDEM HABEN WIR BESCHLOSSEN, UNS NIRGENDS MEHR EINZUMISCHEN.

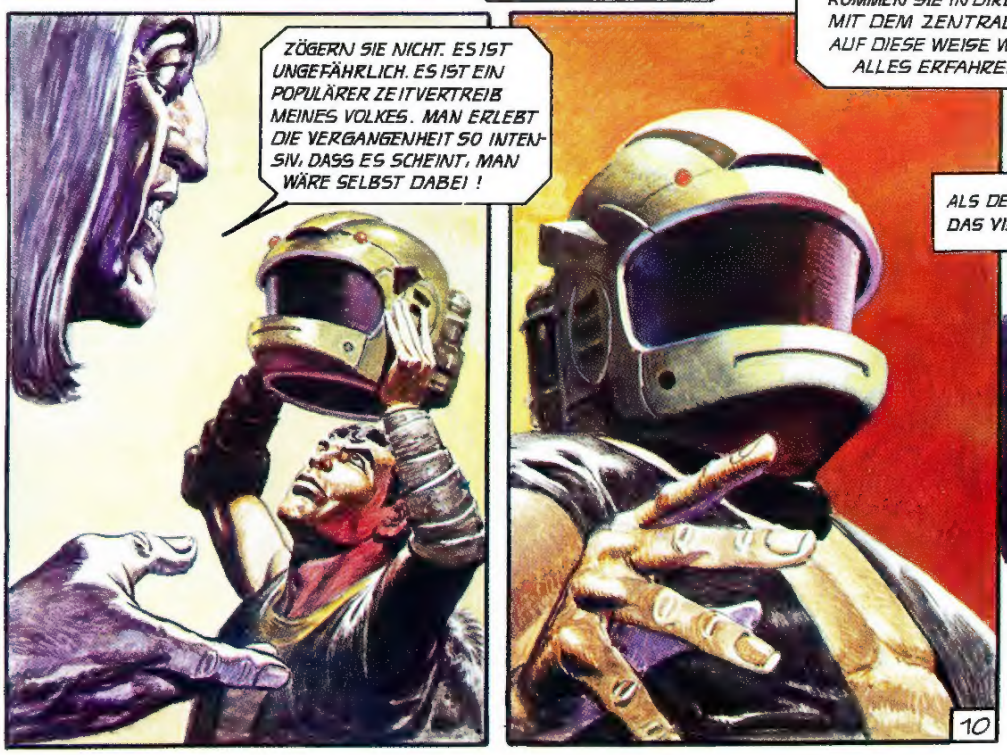
NATÜRLICH STEHEN WIR ÜBER UNSEREN SCANNER MIT DER AUSSENWELT IN VERBINDUNG, DOCH WIR BEOBACHTEN NUR. ES WÄRE TECHNISCH GESEHEN NICHT MÖGLICH, DIE ORDNUNG AUF DIESEM PLANETEN WIEDER HERZUSTELLEN. ES IST BEI WEITEM DAS SICHERSTE, NICHT EINZUGREIFEN.

SICHER, JA. ABER LANGWEILIG!

VIELLEICHT. DOCH JEDER EINGRIFF FÜHRT ZU KRIEG, UND WIR HASSEN KRIEG!

ABER WIE STEHT'S NUN MIT DEM EINUNDZWANZIGSTEN JAHRHUNDERT? WAS IST MIT MEINER WELT GESCHEHEN?

ES IST ZU VERWICKELT, UM IHNEN DAS EINFACH ZU ERKLÄREN. HIER, WENN SIE DIESEN HELM AUFSETZEN, KOMMEN SIE IN DIREKTEM KONTAKT MIT DEM ZENTRALEN COMPUTER. AUF DIESE WEISE WERDEN SIE ALLES ERFAHREN.



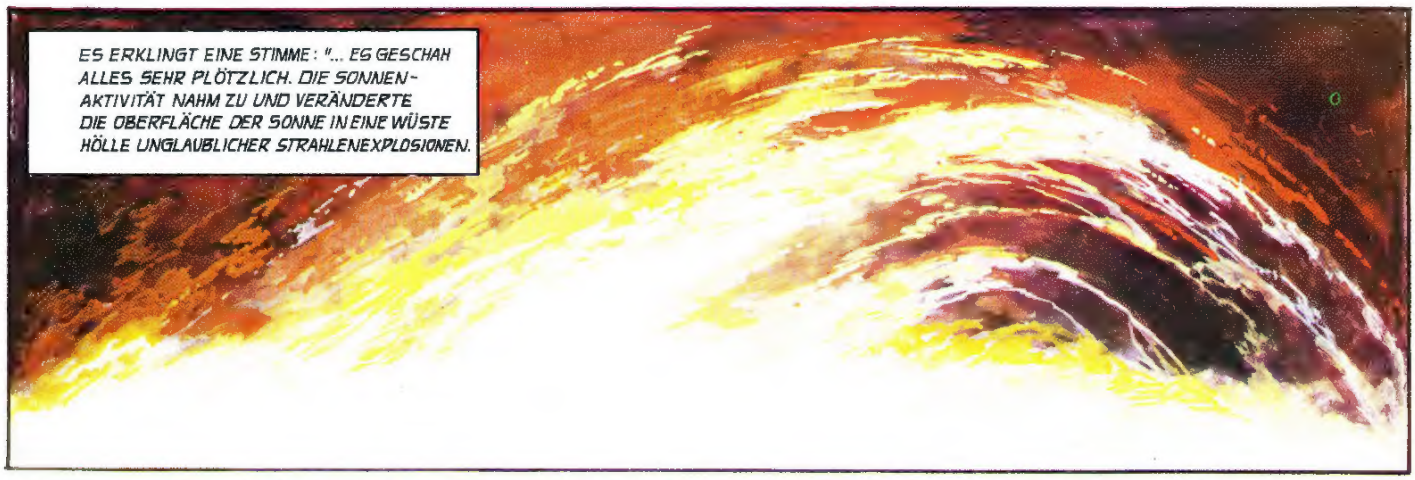
ZÖGERN SIE NICHT. ES IST UNGEFÄHRLICH. ES IST EIN POPULÄRER ZEITVERTREIB MEINES VOLKES. MAN ERLEBT DIE VERGANGENHEIT SO INTENSIV, DASS ES SCHEINT, MAN WÄRE SELBST DABEI!

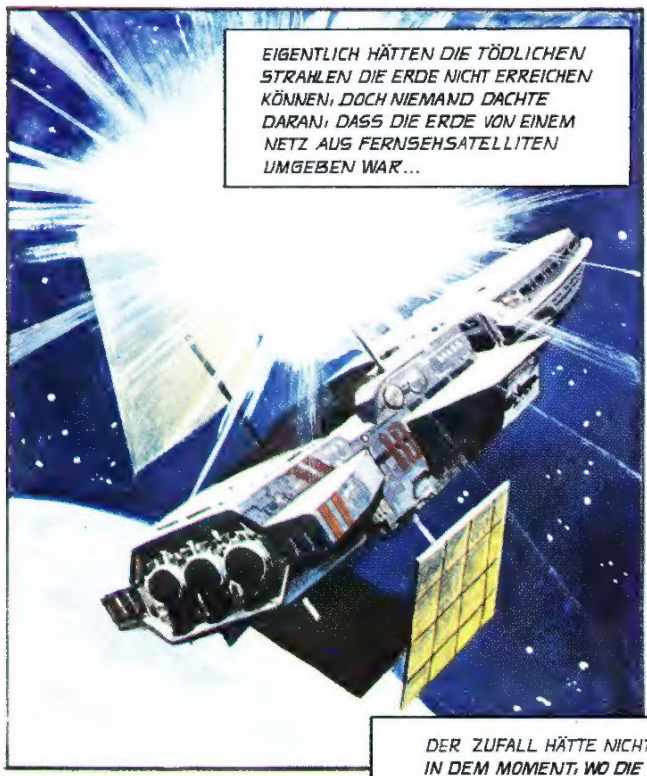
10

ALS DER MANN DEN HELM EINSCHALTET, WIRD DAS VISIER LANGSAM UNDURCHSICHTIG...

...UND VERÄNDERT SICH IN EINEN BILDSCHIRM, AUF DEM SICH DIE GESCHICHTE DER VERGANGENHEIT LANGSAM VOR STORMS ERSTAUNTEN AUGEN ZU ENTHÜLLEN BEGINNT.

* SIEHE SPRECHBLASE 42-46: DIE LEGENDE VON YGGDRASIL


ES ERKLINGT EINE STIMME: "... ES GESCHAH ALLES SEHR PLÖTZLICH. DIE SONNEN-AKTIVITÄT NAHM ZU UND VERÄNDERTE DIE OBERFLÄCHE DER SONNE IN EINE WÜSTE HÖLLE UNGLAUBLICHER STRAHLENEXPLOSIONEN.


EIGENTLICH HÄTTEN DIE TÖDLICHEN STRAHLEN DIE ERDE NICHT ERREICHEN KÖNNEN, DOCH NIEMAND DACHTE DARAN, DASS DIE ERDE VON EINEM NETZ AUS FERNSEHSATELLITEN UMGEBEN WAR...

... DIE MIT EINER TÖDLICHEN PRÄZISION DIE STRAHLEN IN EINEM KONZENTRIERTEN BÜNDEL ZUR OBERFLÄCHE DES PLANETEN SENDETEN!!
ALARM!! WIR SENDEN NEUTRONENSTRAHLEN – ICH MUSS ...
AAHG!

DER ZUFALL HÄTTE NICHT GRIMMIGER ZUSCHLAGEN KÖNNEN... IN DEM MOMENT, WO DIE TÖDLICHE STRAHLUNG ZU DEN IRDISCHEN FERNSEHAPPARATEN SCHNELLTE, SAHEN DER GRÖSSTE TEIL DER BEVÖLKERUNG DAS FINALE DER FUSSBALLWELTMEISTERSCHAFT...
11

WIRD FORTGESETZT

CONAN
DER BARBAR
Der große Hollywood-Filmerfolg jetzt regelmäßig als COMIC bei CONDOR!
Die ruhmreichen Abenteuer von CONAN, dem Barbaren aus Cimmeria, frei nach ROBERT E. HOWARD, gestaltet von MARVELS Stan Lee erscheinen bei CONDOR jetzt regelmäßig als COMIC-ALBEN, dreimal im Jahr neu, und als umfangreiche COMIC-TASCHENBÜCHER, zweimal im Jahr neu!
Alle COMIC-Abenteuer sind deutsche Erstveröffentlichungen!
Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler nach den neuen, farbigen CONAN-Comic-Taschenbüchern und Alben!

DEUTSCHE ERSTVERÖFFENTLICHUNG
Sigurd
DER RITTERLICHE HELD
Ein unveröffentlichtes
SIGURD Abenteuer
mit großer Checkliste
Weitere Informationen
entnehmen Sie bitte
der COMMODEL
AB SOFORT
LIEFERBAR